

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK B
TK ABA NGABEAN 2 TEMPEL SLEMAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Suwasti
NIM 10111247021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN 2 TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Suwasti NIM 10111247021 ini telah dikoreksi dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Nelva Rolina, M. Si.
NIP. 19800718 200501 2 001

Yogyakarta, Januari 2015
Pembimbing II,



Joko Pamungkas, M. Pd.
NIP. 19770821 200501 1 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penelitian karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, maka saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Januari 2015
Yang menyatakan,



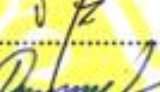

Suwasti

Suwasti
NIM 10111247021

PENGESAHAN

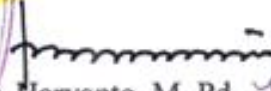
Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN 2 TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Suwasti NIM 10111247021 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 06 Maret 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nelva Rolina, M. Si.	Ketua Penguji		18-3-2015
Nur Hayati, M. Pd.	Sekretaris Penguji		30-3-2015
Sudarmanto, M. Kes.	Penguji Utama		20-3-2015
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping		25-3-2015

Yogyakarta, 16 APR 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Pembelajaran motorik kasar anak berjalan dengan lancar dan mendapat hasil yang sesuai harapan merupakan tujuan setiap guru. Untuk itu guru harus dapat memberi motivasi kepada anak untuk mengikuti gerakan-gerakan yang dilakukan guru dengan semangat dan gembira” (Peneliti)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku tercinta
2. Nusa dan Bangsa Indonesia
3. Almamater tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK B
TK ABA NGABEAN 2 TEMPEL SLEMAN
YOGYAKARTA**

Oleh
Suwasti
NIM 10111274021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Kemampuan motorik kasar yang diteliti dalam penelitian ini meliputi kemampuan lari dan lompat.

Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini semua anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Jumlah anak sebanyak 20 anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional. Kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini, meliputi kemampuan lari dan lompat. Hal ini dibuktikan dari kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan mencapai skor 61 (38,13%) kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor maksimal 160. Pada tindakan Siklus I dapat mencapai skor 100,5 (62,81%) kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor maksimal 160. Peningkatan dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus I mencapai skor 39,5 (24,69%). Pada tindakan Siklus II mencapai skor 141 (88,13%) kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor maksimal 160. Peningkatan skor dari tindakan Siklus I ke tindakan Siklus II mencapai skor 40,5 (25,31%). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu: (1) untuk mengoptimalkan kemampuan melompat, guru menjelaskan langkah-langkah permainan secara berurutan dan mendemonstrasikan gerakan serta memberikan kesempatan anak menirukan sebanyak dua kali, (2) untuk mengoptimalkan kemampuan lari, maka setiap anak yang “mentas” guru memberi tanda dengan kain hijau dilengan anak, agar dapat membedakan anak yang “mentas”, sehingga arah yang dituju oleh anak yang “dadi” menjadi lebih jelas dan terarah, dan (3) untuk mengoptimalkan kemampuan lari ke arah yang dituju, maka wilayah permainan *jemok'an ajak-ajakan* diberi pembatas bendera dan membagi anak menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 10 anak.

Kata kunci: *kemampuan motorik kasar, permainan tradisional, anak kelompok B*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga tugas akhir skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta”, ” dapat tersusun dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan, pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

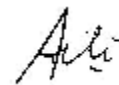
Dalam penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah memberikan motivasi dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Nelva Rolina, M. Si, Dosen Pembimbing I yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Joko Pamungkas, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang juga dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
6. Ibu Kepala TK dan teman-teman seprofesi di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta yang telah membantu dalam proses penelitian dan pengambilan data.
7. Suami dan anak tercinta yang senantiasa mendukung, mendoakan dan memotivasi peneliti selama menempuh studi.
8. Kedua orangtua yang telah memberikan doa dan dukungannya selama menempuh studi.

9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga amal baik dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini. Peneliti menerima saran dan kritik yang bersifat membangun dalam upaya penyempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Januari 2015



Peneliti

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Perkembangan Fisik Motorik Anak.....	12
1. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik Anak	12
2. Pembagian Perkembangan Motorik Anak	14
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik	16
4. Prinsip Perkembangan Motorik Anak.....	17
5. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak	19
6. Hal-hal Penting dalam Mempelajari Kemampuan Motorik Anak	20

B. Kajian tentang Motorik Kasar	20
1. Pengertian Motorik Kasar Anak.....	20
2. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar	22
3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	24
4. Pembelajaran Motorik Kasar Anak Taman Kanak-kanak	27
5. Metode Pembelajaran Motorik Kasar pada Anak	29
6. Alasan Pentingnya Mengembangkan Motorik kasar pada Masa Anak	30
C. Permainan Tradisional	31
1. Pengertian Permainan Tradisional	31
2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional	34
3. Manfaat Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini	41
D. Taman Kanak-Kanak (TK)	44
1. Pengertian tentang Taman Kanak-kanak	44
2. Tujuan Taman Kanak-kanak	46
3. Karakteristik Anak Taman Kanak-kanak.....	47
4. Bidang Pengembangan di Taman Kanak-Kanak	49
5. Prinsip-prinsip Pembelajaran di Taman Kanak-kanak.....	51
E. Penelitian yang Relevan.....	54
F. Kerangka Berpikir.....	55
G. Hipotesis Penelitian	57

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	58
B. Desain Penelitian.....	58
C. Subjek Penelitian.....	59
D. Proses Penelitian Tindakan	60
E. Teknik Pengumpulan Data.....	63
F. Instrumen Penelitian.....	63
G. Teknik Analisis Data.....	64
H. Indikator Keberhasilan	65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	67
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	68
1. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Sebelum Tindakan.....	68
2. Tindakan Siklus I.....	69
3. Tindakan Siklus II.....	78
C. Deskripsi Analisis Data.....	85
D. Pembahasan Hasil Penelitian	87

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA	93
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	97
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Jenis Permainan dengan Pola Bermain Bernyanyi dan Dialog	36
Tabel 2. Jenis Permainan dan Olah Pikir.....	37
Tabel 3. Bermain Ketahanan Fisik dan Ketangkasan.....	37
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B.....	64
Tabel 5. Rubrik Penilaian tentang Kecepatan dan Kelincahan.....	64
Tabel 6. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Sebelum Tindakan...	68
Tabel 7. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok pada Tindakan Siklus I.....	75
Tabel 8. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok pada Tindakan Siklus II	84
Tabel 9. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B	86

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Kelas	59
Gambar 2. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Sebelum Tindakan.....	69
Gambar 3. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tindakan Siklus I.....	75
Gambar 4. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tindakan Siklus II	84
Gambar 5. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B dari Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus I dan Tindakan Siklus II.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian (RKH)	96
Lampiran 2. Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B....	107
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian	112
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen.....	117
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian	118

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan anak yang berusia 4-6 tahun yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Pendidikan Taman Kanak-kanak harus mengikuti sifat dan karakter anak, dalam upaya membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar mengajar, tetapi melalui pembelajaran yang dialami oleh anak (Depdiknas, 2005: 1).

Pembelajaran pada anak TK pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar). Pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak. Oleh karena itu pendidikan TK sangat penting, karena pendidikan TK merupakan pendidikan yang dapat membantu tumbuh kembang anak dan perkembangan anak usia dini secara wajar yang diharapkan dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2007: 1). Mengingat anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis

dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi pembelajaran tercapai secara optimal. Anak usia dini juga merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak dan merupakan sebagai usia yang penting bagi pengembangan inteligensi permanen dirinya.

Selain itu anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam perilaku dan bertindak. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama dengan orang dewasa. Karakteristik anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan untuk anak usia dini. Atas dasar itulah anak usia dini memerlukan layanan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangannya. Untuk itu maka orang tua dan guru harus dapat memberikan stimulasi yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini. Karena perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini sangat tergantung oleh stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru.

Berdasarkan uraian di atas bahwa perkembangan anak yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan pada tahap berikutnya. Jika pelaksanaan pendidikan anak usia dini dapat berjalan dengan baik, maka proses pendidikan pada usia sekolah, usia remaja, usia dewasa dan seterusnya juga akan baik. Karena usia dini merupakan generasi penerus yang harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan (Slamet

Suyanto, 2005: 6). Pertumbuhan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, tetapi hubungan sel syaraf otak terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, bahkan berdasarkan penelitian Benyamin S. Bloom (Slamet Suyanto, 2005: 6), menyatakan bahwa pada usia 4 tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% pada usia 8 tahun.

Berdasarkan pada pernyataan di atas, maka orang tua dan guru harus dapat memberikan stimulasi yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini. Karena perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini tergantung oleh stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru. Seluruh aspek perkembangan anak, yaitu aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial dan emosional, kemandirian berbahasa, kognitif, seni dan fisik motorik akan berkembang dengan baik apabila anak mendapatkan stimulasi yang optimal dan menyeluruh. Tetapi apabila kita kurang optimal dalam memberikan stimulasi kepada anak usia dini, maka perkembangan anak menjadi kurang optimal.

Semua aspek perkembangan diharapkan dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan yang lainnya termasuk aspek perkembangan fisik motorik (Depdiknas, 2008: 1). Salah satu aspek perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah perkembangan motorik. Perkembangan motorik dan fisik anak sangatlah berhubungan dengan pertumbuhan psikis anak. Oleh karena itu psikologi perkembangan anak usia dini berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Anak usia 4-5 tahun akan mengalami

perkembangan fisik yang cukup signifikan. Ia akan tumbuh besar, tapi belum terlalu siap untuk melakukan berbagai aktifitas fisik yang berat (Bidanku, 2013).

Perkembangan motorik adalah suatu proses kematangan motorik atau gerak yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Pada usia taman kanak-kanak perkembangan motoriknya sangat pesat baik motorik kasar maupun motorik halus. Keterampilan motorik tubuh berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot (Bambang Sujiono, dkk., 2007: 1.3). Pada umumnya anak usia 4-5 tahun anak mampu menggerakkan anggota tubuhnya untuk melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi baik untuk kekuatan, kerjasama maupun kelincahan. Pada kenyataannya tidak semua anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini bisa terjadi karena berbagai faktor yang mempengaruhi antara lain faktor kesehatan anak, status gizi, dan stimulan orang dewasa.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi (Hurlock, 1998: 79). Keterampilan motorik anak usia 4-5 tahun lebih banyak berkembang pada motorik kasar, setelah usia 5 tahun baru terjadi perkembangan motorik halus. Pada usia 4 tahun anak-anak masih suka jenis gerakan sederhana seperti berjingkrak-jingkrak, melompat, dan berlari kesana kemari, hanya demi kegiatan itu sendiri tapi mereka sudah berani mengambil resiko. Walaupun mereka sudah dapat memanjat tangga dengan satu kaki pada setiap tiang anak tangga untuk beberapa lama, mereka baru saja mulai dapat turun dengan cara yang

sama (Santrock, 2007: 225). Pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Mereka lebih percaya diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu obyek, berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orangtuanya (Santrock, 2007: 225)

Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun seperti, berlari dan langsung menendang bola, melompat-lompat dengan kaki bergantian, melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan satu tangan, berjalan pada garis yang sudah di tentukan, berjinjit dengan tangan dan pinggul, mengayunkan satu kaki kedepan atau kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan (Ami Sisilia Sari, 2012). Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Depdiknas, 2007: 7) dijelaskan bahwa kemampuan tersebut meliputi: (1) melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, (2) meniti balok titian, (3) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, (4) menyimpulkan tali sepatu, dan (5) menyikat gigi tanpa bantuan. Uraian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di atas merupakan idealisme yang seharusnya dapat dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun. Kenyataannya anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 belum optimal perkembangan motorik kasar.

Pembelajaran perkembangan fisik motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 belum berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pada umumnya guru dalam pembelajaran fisik motorik kasar masih monoton dan kurang memperhatikan model pembelajaran di luar kelas. Kegiatan fisik motorik kasar yang dilakukan seperti berlari dan melompat kurang bervariasi dan anak

merasa bosan serta kurang bersemangat. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik atau pengembangan motorik kasar kurang terpenuhi dan kurang terprogram. Selain itu dalam menentukan waktu pembelajaran motorik kasar, dilakukan pada kegiatan akhir dalam kondisi anak lelah setelah waktu istirahat bermain dengan teman-temannya. Hal ini menjadikan anak kurang konsentrasi dan kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta masih rendah dan belum sesuai karakteristik perkembangan motorik kasar usia Taman Kanak-kanak serta gerakannya belum terarah dan kurang percaya diri. Contohnya bila disuruh mengikuti gerakan senam, lompat, lari dan olahraga pagi, terlihat masih banyak anak yang belum baik dalam melakukan gerakan atau terlihat kaku. Padahal guru memberi contoh dengan ikut bergerak dan membimbing anak. Selain itu pengembangan motorik pada anak, yang dilakukan selama ini masih dominan berupa pengembangan motorik halus.

Salah satu metode stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik anak yaitu dengan permainan. Dengan permainan anak akan merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan permainan yang tepat dan salah satunya dilakukan dengan permainan tradisional. Karena pada masa anak-anak merupakan masa emas untuk menerima berbagai rangsangan dan pada masa ini sebaiknya diberi rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Sebenarnya belajar maupun bermain merupakan kehidupan semua anak, artinya melalui bermain itulah anak belajar (Tadkiroatun

Musfiroh, 2008: 3). Selanjutnya Mayesty (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 86) menyatakan bahwa bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia ini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukan di manapun mereka memiliki kesempatan.

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, bernyanyi (Slamet Suyanto, 2005: 133). Pembelajaran diwujudkan sedemikian rupa, sehingga dapat membuat anak aktif, senang dan bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar bermain dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan baik dengan bermain sendiri maupun dengan bimbingan guru. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 87). Ditegaskan oleh Morison (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 87) bahwa bermain sangat penting dalam kehidupan anak usia dini. Dengan bermain anak akan bebas mengekspresikan ide dan gagasannya dalam berbagai variasi tindakan untuk menambah pengalaman dan pengetahuannya dengan gembira dan menyenangkan. Bermain dinilai sebagai suatu cara bagi anak untuk meniru perilaku orang dewasa dan berusaha untuk menguasainya agar mencapai kematangan. Kegiatan bermain dapat membantu perkembangan kognitif, emosi, fisik dan literasi serta dalam perkembangan sosialnya.

Atas dasar hal-hal tersebut di atas melalui kegiatan bermain dengan menggunakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Ada permainan yang sifatnya bertanding dan ada juga yang diutamakan utamakan untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi (Indah Fajarwati Abdul, 2010). Selain itu, kelebihan dari permainan tradisional seperti gerak fisik sangat ditekankan. Berkesempatan memainkan permainan tradisional amat baik untuk meyalurkan energi anak yang berlebih karena sejak usia 5-6 tahun anak memang harus banyak bergerak. Permainan tradisional semacam gerak fisik juga bisa merangsang perkembangan koordinasi mata dengan anggota badan lainnya. Variasi bentuk permainan dapat lebih meningkatkan kemampuan motorik dan koordinasi tubuh anak (Sahabat Nestle, 2013).

Berdasarkan kelebihan tersebut di atas, maka metode pembelajaran dengan permainan tradisional untuk anak TK sangatlah perlu diterapkan, karena anak-anak akan lebih mudah belajar jika dirinya merasa senang. Dengan keadaan tersebut maka apapun yang diajarkan guru pada anak, akan bisa diterima dengan baik dan anak tidak lekas bosan. Permainan tradisional menuntut gerakan fisik, sehingga hal ini sangat bagus buat kesehatan, keseimbangan, dan perkembangan otak anak. Hal ini tentu diharapkan dengan bermain menggunakan permainan tradisional menjadikan anak lebih tertarik dan lebih mudah mengikuti kegiatan dalam upaya meningkatkan motorik kasar.

Kondisi seperti di atas tentu saja tidak dibiarkan terus dan perlu adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, maka penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. Adapun permainan tradisional yang akan digunakan yaitu permainan *Jamuran* dan permainan *Jemok'an Ajak-ajakan*. Permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang digemari anak-anak dan juga diharapkan dapat memberikan variasi dalam kegiatan bermain pada anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Berdasarkan pengamatan di atas, maka peneliti mengangkat hal tersebut dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya kemampuan melompat dan kemampuan lari melalui permainan tradisional.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B belum berkembang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun.
2. Anak dalam kegiatan pembelajaran tidak konsentrasi seperti tidak fokus dan mengobrol sesama teman, sehingga kurang maksimal mengikuti kegiatannya.
3. Kegiatan pembelajaran kurang tepat, di mana dalam pelaksanaannya dilakukan saat kegiatan penutup, sehingga anak dalam kondisi capek.
4. Guru kurang memperhatikan metode pembelajaran saat kegiatan dilakukan di luar kelas.

5. Kegiatan untuk kemampuan motorik halus pada anak lebih dominan dilakukan, dibanding dengan kegiatan motorik kasar.
6. Masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta, sehingga kemampuan melompat dan lari dalam kegiatan permainan belum optimal.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta, sehingga kemampuan melompat dan lari dalam kegiatan permainan belum optimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian dan menambah informasi dan bukti, bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, baik dalam hal kemampuan melompat dan lari.

2. Manfaat secara Praktis

a. Manfaat bagi Anak

Memberi pengalaman langsung tentang permainan tradisional *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan*, yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

b. Manfaat bagi Guru

Guru dapat melatih anak seperti gerakan kemampuan melompat dan lari, sehingga anak tumbuh menjadi pribadi yang sehat.

c. Manfaat bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan permainan tradisional yang menjadi budaya di masyarakat sekitar dan dapat mempertahankan, melestarikan dan menghidupkan kembali permainan tradisional.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Perkembangan Fisik Motorik Anak

1. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik Anak

Perkembangan adalah suatu proses pematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial dan emosi. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu untuk menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya) (Hurlock, B. Elizabeth, 1998: 39).

Pengembangan motorik anak adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan alat yang terkoordinasi. Pengembangan motorik terbagi atas motorik kasar dan motorik halus (Depdiknas, 2007: 6). Bambang Sujiono, dkk (2007: 1.12) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah proses seseorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Anak belajar dari guru terutama beberapa pola gerakan yang dapat dilakukan, yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi tangan dan mata.

Seefel (Bambang Sujiono dkk, 2007: 112) menggolongkan 3 keterampilan motorik anak, yaitu: (1) keterampilan lokomotor: berjalan, berlari, melompat, meluncur, (2) keterampilan non lokomotor (menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat) seperti: mengangkat, mendorong, melengkung, berayun,

menarik, dan (3) keterampilan memproyeksi dan menerima atau menangkap benda dan melempar.

Endang Rini Sukanti (2007: 15) menyatakan bahwa perkembangan motorik suatu proses kematangan motorik atau gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses syaraf yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Hurlock, B. Elizabeth (1998: 152) menjelaskan perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pada usia pasca lahir gerakan jasmaniahnya masih sangat terbatas, pengendaliannya berawal dari perkembangan refleksinya. Kondisi ini akan berubah secara cepat di usia 4-5 tahun dan anak dapat mengendalikan gerakan yang masih kasar. Gerakan-gerakan tersebut dapat digunakan anak untuk berjalan, berlari, melompat, meloncat dan sebagainya”.

Perkembangan motorik anak akan terus berkembang dengan pesat termasuk pada usia 5 tahun pertama dengan ditandai bahwa anak dapat mengkoordinasikan otot kecil untuk melempar, menangkap bola, mencoret-coret. Perkembangan motorik anak akan berkembang secara normal selama anak tidak mengalami gangguan ataupun hambatan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Motorik anak perlu dilatih agar dapat berkembang dengan baik. Perkembangan motorik anak berhubungan erat dengan kondisi fisik dan intelektual anak. Faktor gizi, pola pengasuhan anak, dan lingkungan ikut berperan dalam perkembangan motorik. Perkembangan motorik anak akan berlangsung secara bertahap tetapi memiliki alur kecepatan perkembangan yang berbeda pada setiap anak.

Zulaeha Hidayati (2010: 61) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembangnya kemampuan gerak seorang anak dan setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Agus Sujanto (1996: 25) menyatakan bahwa ciri-ciri perkembangan motorik melalui empat tahap di antaranya:

- a. Gerakan tidak disadari, tidak disengaja dan tanpa arah
- b. Gerakan anak tidak khas artinya gerakan timbul disebabkan oleh rangsangan yang tidak sesuai
- c. Gerakan pada anak dilakukan secara masal yang artinya seluruh tubuhnya ikut bergerak
- d. Gerakan anak itu tidak diikuti gerakan yang lain yang sebenarnya tidak diperlukan

Berdasarkan uraian di atas, bahwa kemampuan motorik anak ditentukan oleh kematangan motoriknya. Psikomotorik anak dapat dikatakan matang, apabila kemampuan motoriknya sejalan dengan tingkat kematangan susunan syaraf-syaraf dan otot pada tubuh anak. Untuk itu dibutuhkan stimulasi berupa latihan-latihan psikomotorik. Kemampuan motorik anak juga berhubungan dengan proses kemampuan gerak anak. Hal ini terlihat pada gerakan anak pada saat anak melakukan kegiatan bermain dengan teman-temannya.

2. Pembagian Perkembangan Motorik Anak

Pada dasarnya perkembangan motorik pada anak pra sekolah meliputi perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus (Depdiknas, 2007: 3), meliputi: (1) perkembangan motorik kasar anak, dan (2) perkembangan

motorik halus anak. Dalam penelitian ini perkembangan motorik yang diteliti adalah perkembangan motorik kasar.

Motorik kasar anak berkaitan dengan aktivitas fisik/jasmani dengan menggunakan otot-otot besar, seperti otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak. Bambang Sujiono, dkk (2007: 1.13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak-anak karena itu biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik. Anak usia Taman Kanak-Kanak pada umumnya sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu orang tua atau guru perlu menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih otot kasar anak, yaitu dari sisi apa yang dibantu dan bagaimana membantu yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas bahwa motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda dua. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Oleh karena itu gerakan-gerakan motorik kasar ini dipraktekkan oleh anak-anak TK di bawah

bimbingan dan pengawasan pendidik/guru, sehingga diharapkan semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal, karena pengembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek-aspek perkembangan lainnya.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik

Endang Rini Sukamti (2007: 40-41) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik, yaitu:

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan yang dimiliki.
- b. Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan/kondisi lingkungan maka semakin aktif dan semakin cepat perkembangannya.
- c. Kondisi pra lahir yang menyenangkan, gizi terpenuhi baik ibu maupun janin.
- d. Kelahiran yang sukar, khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motoriknya.
- e. Lingkungan kesehatan yang terjamin.
- f. Anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibanding anak yang IQ normal atau di bawah normal.
- g. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuhnya.
- h. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik.
- i. Kelahiran sebelum waktunya lahir akan memperlambat karena tingkat perkembangan motorik pada waktu lahir berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat waktunya.
- j. Cacat fisik, seperti kebutaan akan menghambat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan proses pertumbuhan dan perkembangan anak, tidak selamanya berjalan sesuai yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena banyak faktor yang mempengaruhinya, baik faktor yang dapat diubah/dimodifikasi yaitu faktor keturunan, maupun faktor yang tidak dapat diubah/dimodifikasi yaitu faktor lingkungan. Apabila ada faktor lingkungan yang

menyebabkan gangguan terhadap proses tumbuh kembang anak, maka faktor tersebut perlu diubah (dimodifikasi).

4. Prinsip Perkembangan Motorik Anak

Motorik anak perlu dilatih agar dapat berkembang dengan baik. Perkembangan anak berkaitan erat dengan kondisi fisik dan intelektual anak. Hurlock, B. Elizabeth (1998: 151-153) menegaskan bahwa prinsip-prinsip perkembangan motorik anak di antaranya: (1) perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, (2) belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, (3) perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, (4) dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik, dan (5) perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf.

Perkembangan bentuk kegiatan motorik yang berbeda sejalan dengan perkembangan area pusat syaraf yang berbeda. Karena perkembangan sistem syaraf yang rendah, yang bertempat dalam urat syaraf tulang belakang. Pada waktu lahir berkembang lebih baik daripada pusat syaraf yang berada dalam otak, maka gerak reflek lebih baik dikembangkan dengan sengaja daripada berkembang sendiri.

b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang.

Sebelum sistem syaraf dan otot berkembang dengan baik, upaya mengajarkan gerakan terampil pada anak akan sia-sia. Sama halnya bila upaya tersebut diprakarsai oleh anak sendiri.

c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan

Perkembangan motorik mengikuti hukum arah perkembangan, urutan perkembangan *cephalocaudal* (kepala ke kaki) menunjukkan bahwa dalam masa awal bayi, terdapat gerakan yang lebih besar bagian kepala dari pada di bagian badan yang lain.

d. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik.

Kemungkinan perkembangan motorik mengikuti pola yang ditentukan berdasarkan umur rata-rata yang dimungkinkan menentukan norma untuk bentuk kegiatan motorik lainnya. Norma tersebut juga digunakan orang tua atau orang lain untuk mengetahui perkembangan anak.

e. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik

Walaupun dalam aspek perkembangan mengikuti pola yang serupa tetapi dalam hal rincian pola tersebut ada perbedaan individu. Hal tersebut dapat mempengaruhi umur pada waktu perbedaan individu tersebut mencapai tahap yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa perkembangan gerak merupakan perubahan kemampuan yang dapat melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Kedua aspek tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Prinsip perkembangan motorik anak merupakan proses terjadinya perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

5. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Hurlock, B. Elizabeth (1998: 154) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi tatanan perkembangan individu, yaitu:

- a. Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat permainan.
- b. Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi "*helplessness*" (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang "*independence*" (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan "*self confidence*" (rasa percaya diri).
- c. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*). Pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan merighambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan).

Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan anak. Alasan tentang fungsi perkembangan motorik anak berdasar usia adalah karena tubuh anak lebih lentur daripada tubuh anak remaja, sehingga anak mudah menerima pelajaran. Selain itu anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru. Secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil daripada ketika dewasa, karena itu mereka lebih berani mencoba sesuatu yang baru. Anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil, maka waktu mereka lebih banyak mempelajari keterampilan.

6. Hal-hal Penting dalam Mempelajari Keterampilan Motorik Anak

Keterampilan motorik anak tidak akan berkembang melalui kematangan saja melainkan keterampilan tersebut harus dipelajari. Berikut ini ada delapan hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik (Endang Rini Sukamti, 2007: 2-3) di antaranya:

- a. Kesiapan belajar, anak yang sudah memiliki kesiapan belajar akan lebih unggul dibanding anak yang belum memiliki kesiapan belajar.
- b. Kesempatan belajar, banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari keterampilan motorik.
- c. Kesempatan berpraktek, anak harus diberi kesempatan untuk dapat berpraktek semaksimal mungkin dalam menguasai keterampilan.
- d. Modal yang baik, anak dalam mempelajari keterampilan motorik suka meniru suatu model memainkan peran yang penting.
- e. Bimbingan, untuk dapat meniru model yang betul maka membutuhkan bimbingan.
- f. Motivasi, sumber motivasi umum adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kelompok sebayanya, serta kompetensi terhadap perasaan kurang mampu dalam bidang lain.
- g. Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individu, keterampilan gerak anak berbeda-beda dan keterampilan mempunyai perbedaan tertentu.
- h. Keterampilan sebaiknya dipelajari secara bertahap dan satu persatu sehingga tidak membosankan dan hasil maksimal.

Dengan demikian hal-hal yang penting dalam mempelajari keterampilan anak, sehubungan dengan pelaksanaan penelitian ini adalah setiap keterampilan atau kemampuan motorik anak perlu dievaluasi, agar guru dapat mengetahui dan memantau tingkat perkembangan kemampuan motorik anak.

B. Kajian tentang Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar Anak

Perkembangan motorik setiap anak tentu berbeda, ada yang perkembangan motoriknya berkembang pesat dan ada pula yang mengalami hambatan. Suatu

perubahan, baik fisik maupun psikis anak sesuai dengan masa pertumbuhannya, keberadaan perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh asupan gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik yang sesuai masa perkembangannya (Depdiknas, 2007: 6). Zulaeha Hidayati (2010: 61) berpendapat bahwa motorik kasar anak adalah kemampuan gerak anak yang dilakukan oleh otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh anak. Misal duduk, berlari, melompat, meloncat, melempar dan lain-lain. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan dalam diri anak karena proses kematangan setiap anak berbeda-beda.

Motorik menurut Gallahue (Samsudin, 2008: 10) adalah terjemahan dari kata “motor” yang artinya suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Sehubungan dengan motorik Zulkifli (Samsudin, 2008: 11) memberikan pengertian motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Pengertian motorik kasar menurut Siti Aisyah (2008: 4.42) adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Endang Rini Sukamti (2007: 72) menyatakan bahwa kegiatan anak yang menggunakan otot-otot besar seperti gerakan lokomotor, gerakan non lokomotor dan gerakan manipulatif. Gerakan lokomotor adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, misal berlari, melompat, jalan. Gerakan non lokomotor adalah gerakan yang tanpa memindah tubuh ke tempat lain, misal: mengangkat, mendorong, berayun, menarik, membungkuk. Sedangkan gerakan

manipulatif adalah gerakan memanipulasi benda, misal: menggiring, menangkap, menendang bola.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditegaskan bahwa motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berjalan, berlari, berlompat, dan sebagainya. Motorik kasar yang baik, maka akan menjaga keseimbangan tubuh anak dan melenturkan otot-otot anak. Dengan demikian pengertian motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan gerak yang dihasilkan dari permainan tradisional yang dilakukan melalui permainan *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan*.

2. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar tergantung pada unsur-unsur kebugaran jasmani yang dimiliki anak. Perkembangan kebugaran jasmani juga sangat penting bagi anak. Kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila unsur-unsur yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal. Unsur-unsur yang berhubungan dengan kesehatan dan kebugaran jasmani yang dapat diberikan pada anak TK (Depdiknas, 2008b: 16-18) di antaranya:

- a. Kekuatan adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan kelompok otot untuk menahan, memindahkan atau mengangkat beban, contoh: mendorong meja.
- b. Daya tahan *kardiovaskuler*, kemampuan seseorang untuk bekerja dalam waktu yang relatif lama tanpa mengalami kelelahan. Contoh jalan cepat, berlari.

- c. *Power* adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan kekuatan maksimal dengan waktu yang secepat-cepatnya, contoh: melompat satu kaki kedepan, melompat satu kaki bergantian, melompat dua kaki kedepan.
- a. Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan waktu yang singkat. Contoh: berlari menuju tertentu dengan cepat, seperti bermain jamuran, hijau hitam dan lain-lain, di mana semakin cepat berlari atau tidak tertangkap dari kejaran lawan sampai batas maka semakin tinggi kecepatannya.
- b. Keseimbangan adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh secara bersama selama bergerak dan dalam keadaan tetap. Contoh: berdiri seperti pesawat.
- c. Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah posisi dan arah dalam waktu yang singkat. Contoh: bermain menjala ikan, bermain kucing-kucingan dan lain-lain, di mana semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menangkap maupun kecepatan untuk menghindar maka semakin tinggi kelincahannya.
- d. Koordinasi adalah kemampuan seseorang untuk mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif. Contoh: melempar bola, memantul bola.
- e. Waktu reaksi adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerak secepat-cepatnya sebagai tanggapan terhadap rangsangan yang timbul melalui indera, syaraf atau *feeling* lainnya sejak awal gerakan sampai akhir gerakan.
- f. Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerakan bebas terhadap suatu objek atau sasaran. Contoh: melempar bola ke dalam keranjang atau basket.

Unsur-unsur tersebut di atas tidak semua diteliti namun hanya dua unsur yaitu unsur daya tahan dan *power*, terdiri dari kemampuan lari dan melompat. Anak usia dini membuat kemajuan besar dalam kemampuan motorik kasar, seperti berlari dan melompat, yang melibatkan otot besar. Menurut Haywood (1993: 103) lari merupakan sebuah keterampilan gerak yang lebih tinggi daripada berjalan, tetapi beberapa ciri penting dari kedua gerakan tersebut hampir sama. Lebih lanjut dijelaskan oleh Gallahue dan Ozmun (2006: 226-233) bahwa perkembangan kemampuan berlari perkembangan bentuk dari berjalan. Perbedaan berlari dengan berjalan, terletak pada fase terbang yang cepat dalam setiap langkah, dimana tubuh tidak bersentuhan dengan permukaan tanah. Fase terbang pertama kali

dilihat pada usia sekitar dua tahun. Sebelum itu lari tampak seperti jalan cepat dengan satu kaki selalu bersentuhan dengan permukaan tanah. Sedangkan gerakan melompat menurut Ahadin (2010: 4) merupakan suatu gerakan untuk berpindah tempat. Gerakan lompat merupakan gerak lokomotor, di mana gerakan berputar merupakan gerak manipulatif, sedangkan untuk menjaga keseimbangan merupakan stabilitas.

3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan motorik anak memerlukan koordinasi antara otot-otot untuk melakukan keterampilan gerak. Gerakan motorik kasar membutuhkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh bagian tubuh anak. Ada beberapa kemampuan motorik kasar anak menurut Bambang Sujiono, dkk. (2007: 1.15), yaitu:

- a. Menangkap bola besar dengan tangan lurus di depan badan.
- b. Berdiri di atas satu kaki selama 5 detik.
- c. Mengendarai sepeda roda tiga melalui rintangan yang lebar.
- d. Melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi semula.
- e. Mengambil benda kecil di atas kaki tanpa menjatuhkan.
- f. Menggunakan bahu dan siku pada saat melempar bola sampai 3 meter.
- g. Melompat dengan 1 kaki, berdiri dengan kedua tumit dirapatkan, tangan disamping dengan seimbang.

Bredenkamp dan Copple (Tazdkiroatun Musfiroh, 2008: 71) berpendapat bahwa anak usia 5-6 tahun dapat melakukan aktivitas sebagai berikut:

- a. Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tidak beraturan dan berlari dengan baik.
- b. Berdiri dengan satu kaki selama 5-10 detik.
- c. Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat kaki berpijak.
- d. Melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan yang membutuhkan reaksi cepat.
- e. Mulai mengkoordinasikan gerakan-gerakan pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil.

- f. Adanya peningkatan daya tahan lebih lama, walau kadang bersemangat dan kadang kehilangan kontrol diri dalam kegiatan kelompok.

Lebih lanjut Brewer (Samsudin, 2008: 11) bahwa anak usia 5- 6 tahun dapat melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) mengendarai sepeda roda tiga, (2) melompat dengan dua kaki, (3) berlari dengan lebih mantap, (4) menangkap bola dengan kedua tangan, (5) berjalan mundur dan berjingkat. Tahapan belajar motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi pribadi anak secara keseluruhan. Menurut Samsudin (2008: 11) tahapan belajar motorik anak TK yaitu:

- a. Tahapan verbal kognitif, merupakan tahap belajar motorik melalui uraian lisan atau penjelasan dengan maksud agar anak memahami gerak yang akan dilakukannya
- b. Tahap asosiatif, di mana pada tahap ini perkembangan anak TK sedang memasuki masa pemahaman dan gerak-gerak yang sedang dipelajarinya.
- c. Tahap automasi, di mana pada tahap ini anak TK sudah dapat melakukan gerakan dengan benar dan baik atau spontan.

Karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun Depdiknas (2007: 5) adalah:

- a. Mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi.
- b. Melempar dan menangkap bola.
- c. Berjalan di atas papan titian (keseimbangan tubuh).
- d. Berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur di atas satu garis).
- e. Memanjat dan bergelantungan (berayun).
- f. Melompati parit atau guling.
- g. Melakukan senam dengan gerakan sendiri.
- h. Berlari menuju arah tertentu.
- i. Menaiki dan menuruni anak tangga tanpa berpegangan.

Dalam kurikulum TK (Depdiknas, 2008b: 17-18) dijelaskan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 adalah:

- a. Merangkak dengan berbagai variasi.
- b. Berjalan: lurus, berjingkat, mengangkat tumit, menyamping, berintangan, membawa cangkir berisi air.
- c. Berlari: lurus, berjingkat, angkat tumit.
- d. Berjalan di atas papan titian dengan membawa cangkir berisi air tanpa tumpah, merentang tangan, tangan memegang beban di atas kepala dan setiap tiga langkah diselingi dengan berjingkat.
- e. Melompat dari ketinggian 60-75 cm sambil menghadap ke arah tertentu.
- f. Melompat dengan menggunakan satu kaki dengan alat atau tanpa alat.

Tahapan perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun (Pramono, 2012: 9-10) sebagai berikut:

- a. Berjalan, yaitu berjalan seolah orang dewasa melompat dengan satu kaki secara bergantian.
- b. Berlari, yaitu menunjukkan kematangan berlari, jarang terjatuh, memperlihatkan kecepatan yang semakin bertambah dan dapat mengendalikan.
- c. Melompat, yaitu lompatan panjang, tinggi, dan jauh.
- d. Memanjat, yaitu menunjukkan kematangan memanjat seperti cara orang dewasa

Berdasarkan uraian di atas, bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sangatlah pesat. Pada usia ini, anak mulai mengembangkan

keterampilan-keterampilan baru dan memperbaiki keterampilan yang sudah dimilikinya. Perkembangan ini juga ditunjukkan oleh keseimbangan yang baik seperti dalam dalam meniti balok titian/papan titian, melompati berbagai objek, meloncat dengan baik, melompati tali, melompat dan turun melewati beberapa anak tangga, memanjat, koordinasi gerakan berenang, dan bahkan mengendarai sepeda roda dua. Kemampuan gerak motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat berkembang dengan baik apabila anak mempunyai kesempatan untuk melakukan dan tersedianya peralatan yang dibutuhkan. Selain itu juga tidak terlepas dari stimulasi, bimbingan orang dewasa atau pendidik dalam menciptakan pembelajaran motorik kasar.

4. Pembelajaran Motorik Kasar Anak Taman Kanak-kanak

Anak-anak usia TK merupakan anak-anak yang masih memerlukan pengawasan dan bimbingan dari orang yang lebih tua. Salah satu cara belajarnya dengan meniru perbuatan orang yang lebih tua misalnya orang tua atau guru. Dalam merencanakan kegiatan pembelajaran motorik kasar anak guru membutuhkan latar belakang yang kuat untuk menentukan kegiatan fisik motorik yang tepat dan bermakna bagi anak. Selain itu guru juga perlu menentukan tingkat keberhasilan yang sesuai dengan kemampuan anak.

Pembelajaran motorik kasar anak TK dilakukan melalui kegiatan bermain. Melalui bermain pengembangan motorik kasar anak dapat dikembangkan sehingga guru harus dapat menentukan aktivitas fisik yang sesuai pertumbuhan

dan perkembangan anak. Berikut beberapa hal menurut Bambang Sujiono, dkk., (2007: 2.4) dalam pembelajaran motorik anak yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motoriknya.
- b. Memperlakukan anak dengan sama, tidak membandingkan anak satu dengan yang lainnya karena kemampuan anak berbeda-beda.
- c. Memperkenalkan beberapa jenis keterampilan motorik. Misal berbagai jenis olahraga pada anak.
- d. Meningkatkan kesabaran guru karena setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai keterampilan.
- e. Aktivitas fisik yang diberikan ke anak harus bervariasi, yaitu aktivitas fisik untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan badan.
- f. Berilah anak-anak aktivitas fisik yang memungkinkan anak menikmati dan dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai perkembangannya.
- g. Saat melakukan aktivitas fisik yang menempatkan anak bersama temannya.

Pembelajaran motorik kasar anak berjalan dengan lancar dan mendapat hasil yang sesuai harapan merupakan tujuan setiap guru. Untuk itu guru harus dapat memberi motivasi kepada anak untuk mengikuti gerakan-gerakan yang dilakukan guru dengan semangat dan gembira. Selain itu guru perlu memilih tujuan yang akan dicapai dan menentukan gerakan, keterampilan yang perlu dikuasai anak.

Proses pembelajaran untuk pengembangan motorik kasar anak diperlukan perencanaan kegiatan di antaranya: tujuan kegiatan, tema atau topik kegiatan, metode, tempat kegiatan, peralatan dan bahan yang digunakan dan urutan langkah kegiatan. Selanjutnya guru melaksanakan kegiatan meliputi kegiatan pembukaan/awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

5. Metode Pembelajaran Motorik Kasar pada Anak

Menurut Nana Sudjana (2005: 76) metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Sedangkan M. Sobri Sutikno (2009: 88) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah:

Cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, di antaranya: (1) ceramah, (2) demonstrasi, (3) diskusi, (4) simulasi, (5) laboratorium, (6) pengalaman lapangan, (7) *brainstorming*, (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

Untuk mengembangkan kemampuan motorik anak guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran. Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran dan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan di TK mempunyai ciri khas sendiri, sehingga metode-metode yang dipilih harus sesuai untuk anak TK. Pemilihan metode-metode tersebut agar menjamin anak tidak mengalami cedera, anak merasa nyaman, tidak takut ataupun cemas dalam melakukan gerakan-gerakan.

Bambang Sujiono, dkk. (2007: 2.11) berpendapat bahwa metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang dapat memacu semua kegiatan motorik kasar anak. Misalnya belajar menangkap bola, menendang, melompat dan lain-lain. Selanjutnya ada beberapa metode lainnya yaitu metode demonstrasi, penugasan, praktik langsung dan sosio drama. Meskipun penggunaan metode lainnya baik secara terpisah maupun terintegrasi antara satu metode dengan yang lain.

Dalam penelitian ini ini, metode pembelajaran motorik pada anak adalah metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Kegiatan bermain *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan*, merupakan kegiatan yang memerlukan penggabungan beberapa metode, karena kegiatan ini diperlukan penyampaian tentang aturan-aturan bermain yang bisa diserap oleh anak dan guru dapat memberi contoh permainan tersebut melalui demonstrasi, sehingga pencapaian dalam pengembangan motorik kasar anak menjadi optimal.

6. Alasan Pentingnya Mengembangkan Motorik kasar pada Masa Anak

Masa anak-anak adalah masa yang sering disebut sebagai “masa ideal” untuk mempelajari keterampilan motorik. Menurut Siti Aisyah (2008: 43-44) ada beberapa alasan yang mendasari hal tersebut, di antaranya:

- a. Tubuh anak-anak lebih lentur dari pada tubuh remaja atau dewasa sehingga anak-anak lebih mudah untuk menerima pelajaran untuk mengembangkan motoriknya.
- b. Anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya.
- c. Secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil dari pada ketika dia sudah besar. Oleh karenanya mereka lebih berani mencoba sesuatu yang baru. Keberanian akan menimbulkan motivasi yang diperlukan anak untuk belajar.
- d. Anak-anak sangat menyenangi kegiatan yang sifatnya pengulangan. Oleh karenanya, anak-anak akan bersedia mengulangi suatu pelajaran hingga otot-ototnya terlatih untuk melakukannya secara efektif.
- e. Tanggungjawab dan kewajiban anak lebih kecil dari pada tanggung jawabnya ketika mereka semakin besar sehingga anak-anak memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar memiliki keterampilan motorik dan mereka tidak pernah bosan mengulanginya berkali-kali.

Berdasarkan uraian di atas bahwa pentingnya mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak karena tubuh anak akan menjadi lentur, akan lebih mudah mempelajari keterampilan yang baru, akan muncul keberanian yang

menimbulkan motivasi untuk belajar, menyenangkan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dan menumbuhkan sikap yang bertanggung jawab.

C. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan anak tradisional merupakan permainan rakyat yang termasuk bagian dari *folklor*, di samping cerita rakyat, nyanyian rakyat, upacara adat, pesta rakyat, legenda, mite dan lain sebagainya yang termasuk pula bagian dari *folklor* (Sudarsono, 1991: 477). Adapun yang dimaksud dengan *folklor* menurut James Dananjaya (1994: 2) adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang terbesar dan diwariskan turun temurun, di antara kolektif apa saja secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau pembantu pengingat. Dengan demikian yang dimaksud dengan permainan tradisional adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklor* yang berupa mainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta mempunyai banyak variasi. Oleh karena termasuk *folklor*, maka sifat atau ciri dari permainan anak tradisional adalah sudah tua usianya, tidak diketahui lagi asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya, biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama.

Permainan tradisional pada anak mengandung banyak nilai-nilai yang positif yaitu ada nilai pendidikan, rekreatif, kompetitif, sportif, didaktis, pedagogis dan banyak lagi nilai-nilai yang positif kesemuanya itu bermanfaat dalam

membentuk watak, sikap mental dan kepribadian yang baik. Watak atau sikap yang bagaimana?, yaitu sikap yang mau bekerja sama, jujur, sportif, menghargai orang lain, taat pada aturan, solidaritas pada teman, tidak mementingkan diri sendiri, sikap menjadi pemimpin atau anggota yang baik dan setia kawan. Sikap yang baik dan luhur tersebut akhirnya penting sebagai bekal kelak dewasa nanti dalam hidup bermasyarakat, berkeluarga dan bernegara. Lebih-lebih dalam pembangunan dewasa ini sikap mental yang mendukung pembangunan seperti di atas sangat diperlukan sekali. Selain itu merangsang pertumbuhan fisik anak karena dalam permainan tradisional memiliki unsur-unsur bergerak seperti kelincahan, kekuatan dan ketangkasan.

Sisi positif yang dimiliki oleh permainan tradisional (Lila Wijayanti Saputri, 2013), yaitu: *Pertama*, permainan anak selalu melahirkan nuansa suka cita. Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Inilah benih masyarakat yang “guyub rukun” itu dimulai. Jarang sekali permainan yang berguna untuk dirinya sendiri. *Kedua*, keguyuban itu dibangun secara bersama-sama. Artinya demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar, mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main di antara anak-anak sendiri.

Ketiga, keterampilan anak senantiasa terasah, anak terkoneksi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot, atau sensor-motoriknya akan semakin terasah pula. Di pihak yang lain, proses kreatifitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan

imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya. *Keempat*, pemanfaatan bahan-bahan permainan, selalu tidak terlepas dari alam. Hal ini melahirkan interaksi antara anak dengan lingkungan sedemikian dekatnya. Kebersamaan dengan alam merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan manusia muda terhadap lingkungan hidupnya (Lila Wijayanti Saputri, 2013).

Kelima, hubungan yang sedemikian erat akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Alam menjadi sesuatu yang dihayati keberadaannya, tak terpisahkan dari kenyataan hidup manusia. Penghayatan inilah yang membentuk cara pandang serta penghayatan akan totalitas cara pandang mengenai hidup ini (kosmologi). Cara pandang inilah yang kemudian dikenal sebagai bagian dari sisi kerohanian manusia tradisional. *Keenam*, melalui permainan masyarakat mulai mengenal model pendidikan partisipatoris. Artinya, anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya (Lila Wijayanti Saputri, 2013). Dalam pengertian inilah, anak dengan orang tua atau guru memiliki kedudukan yang legaliter, sama-sama berposisi sebagai pemilik pengalaman, sekaligus merumuskan secara bersama-sama pula di antara mereka.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditegaskan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak mulai dari anak usia TK sampai setingkat sekolah dasar. Tempat bermainnya bisa dimana saja di tempat terbuka, dengan menggunakan tubuhnya sebagai media, atau benda-benda sekitarnya seperti batu, kayu dan lain sebagainya.

2. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Roberts dan Sutton Smith (Sukirman Dharmamulya dkk, 2008: 22) menyatakan bahwa jenis-jenis permainan sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan pembinaan budaya anak-anak dalam masyarakat. Data permainan anak sebagai hasil penelitian yang dilakukan pada tahun 1979 dan 1982 oleh Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta di Daerah Istimewa Yogyakarta, berhasil mengidentifikasi 40 jenis permainan tradisional yang tersebar di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta baik yang masih diinginkan oleh anak-anak maupun yang sudah tidak dimainkan.

Keempat puluh jenis permainan itu sangat bervariasi dilihat dari cara mainannya. Sifat mainannya pun ada yang rekreatif, atraktif dan kompetitif yang diekspresikan lewat gerakan fisik, nyanyian dan dialog. Sedangkan bentuk mainannya bisa berupa tebak-tebakan adu kecerdikan, kecermatan dalam perhitungan, ketepatan menjawab pertanyaan, menjalin kebersamaan dalam penghitungan, ketepatan menjawab pertanyaan, menjalin kebersamaan dengan kerja sama, belajar berkomunikasi dan sebagainya.

Setiap jenis permainan tradisional anak tersebut dideskripsikan dengan melihat aspek-aspek yang ada di dalamnya untuk menampilkan identitas masing-masing jenis permainan tradisional anak yang cukup variatif baik dalam cara mainannya, pemainnya (laki-laki, wanita atau campuran laki-laki dan wanita, berkelompok atau perorangan maupun pada akhirnya permainan (ada yang kalah dan menang, ada yang dihukum ada yang menghukum, ada yang untung, ada yang rugi).

Berkenaan dengan itu dengan asumsi bahwa dalam cara-cara bermain terdapat muatan yang tersembunyi yang mengandung nilai-nilai positif bagi anak-anak yang memainkannya, menurut Sukirman Dharmamulya, dkk (2008: 23), terdapat tiga kategori permainan tradisional. Pertama, permainan yang dilaksanakan dengan bernyanyi dan berdialog, kedua, permainan yang banyak menggunakan olah pikir, ketiga permainan yang didominasi oleh ketahanan fisik dan ketangkasan.

a. Bermain dan Bernyanyi dan Dialog

Permainan anak dengan pola bermain bernyanyi dan atau dengan berdialog yang dimaksudkan adalah pada waktu permainan itu dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog atau keduanya; nyanyian dan dialog menjadi inti dalam permainan tersebut. Permainan anak yang dilakukan dengan bernyanyi, dengan irama tertentu sambil bertepuk tangan atau dengan gerakan-gerakan fisik tertentu seperti mengucapkan kata-kata, hal-hal seperti itu adalah sesuatu yang disukai anak-anak. Pola permainan seperti itu pada umumnya dilakukan secara kelompok, dan permainan ini mayoritas dimainkan oleh anak perempuan. Sifat permainan pada umumnya rekreatif, interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya. Permainan dengan bernyanyi, berdialog ini, melatih anak dalam bersosialisasi, bersifat responsif, berkomunikasi, dan menghaluskan budi. Berikut ini jenis-jenis permainan yang termasuk dalam kategori pola bermain dengan bernyanyi, dan berdialog (Sukirman Dharmamulya dkk, 2008: 37).

Tabel 1. Jenis Permainan dengan Pola Bermain Bernyanyi dan Dialog

Jenis Permainan	Perilaku Permainan	Permainan	Akhir Permainan
1. Ancak-ancak alis	Perempuan/laki-laki	Bernyanyi,	Kalah - menang
2. Bethelt thing-thong	Perempuan/laki-laki	Dialog	Dadi - mentas
3. Blbitumbas timun	Perempuan Perempuan	Bernyanyi,	Tidak ada
4. Cacah bencah	Perempuan	Bernyanyi,	Dadi - mentas
5. Cublak-cublaks uweng	Perempuan/laki-laki	Dialog	Dadi - mentas
6. Genukan	Perempuan/laki-laki	Bernyanyi	Kalah - menang
7. Gowokan	Perempuan/laki-laki	Bernyanyi	Dadi - mentas
8. Koko-koko	Perempuan/laki-laki	Bernyanyi	Dadi - mentas
9. Lepetan	Laki saja atau perempuan saja	menari	Tidak ada
10. Nini thowong	Perempuan	Bernyanyi,	Tidak ada
11. Dhingklik oglak-aglik	Perempuan/laki-laki	Dialog	Kalah - menang
12. Dhoktri	Laki saja atau perempuan saja	Dialog	Kalah - menang
13. Epek-epek	Perempuan/laki-laki	Bernyanyi,	Kalah - menang
14. Gajah talena	Perempuan/laki-laki	Bernyanyi	Kalah - menang
15. Gatheng	Perempuan	Bernyanyi	Dadi - mentas
16. Kubuk	Perempuan/laki-laki	Bernyanyi	Kalah - menang
17. Kubuk manuk	Laki-laki saja atau perempuan saja	Bernyanyi	Dadi - mentas
18. Kucing-kucingan	Laki-laki	Bernyanyi	Tidak ada
19. Layangan	Perempuan/laki-laki	Bernyanyi	
20. Sliring gendhing	Perempuan	Bernyanyi	
21. Soyang	Perempuan	Bernyanyi	
		Bernyanyi	
		Bernyanyi,	
		Dialog	

b. Permainan dan Olah Pikir

Permainan jenis ini jumlahnya tidak banyak, hanya ada empat jenis permainan yang basan, dhakon, bisa dimasukkan ke dalam kelompok olah pikir yaitu basmacanan, dan mul-mulan. Jenis permainan ini lebih banyak membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Pada umumnya permainannya bersifat kompetitif perorangan, sehingga tidak memerlukan arena permainan yang luas. Jenis permainan ini pada umumnya banyak digemari laki-laki (Sukirman Dharmamulya dkk, 2008: 123).

Tabel 2. Jenis Permainan dan Olah Pikir

Jenis Permainan	Permainan	Pola Permainan	Akhir Permainan
1. <i>Bas-basan sepur</i>	Laki-laki	Berpikir	kalah - menang
2. <i>Dhakon</i>	Perempuan	Berpikir	kalah - menang
3. <i>Macanan</i>	Laki-laki	Berpikir	kalah - menang
4. <i>Mul-mulan</i>	Laki-laki	Berpikir	kalah - menang

c. Bermain Ketahanan Fisik dan Ketangkasan

Jenis permainan ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan walaupun sederhana, tempat bermain yang relatif luas. Permainannya bersifat kompetitif, yang pada umumnya banyak dimainkan oleh anak laki-laki. Pola permainan jenis ini pada umumnya berakhir dengan posisi pemain menang-kalah, mentas-dadi, dan ada sanksi hukuman bagi yang kalah di antaranya yaitu menggendong yang menang, yang kalah menyanyi, atau yang kalah dicablek, yang kalah harus menyerahkan biji permainannya, yang kalah mengejar yang menang (Sukirman Dharmamulya dkk, 2008: 139).

Tabel 3. Bermain Ketahanan Fisik dan Ketangkasan

Jenis Permainan	Pemain	Pola Permainan	Akhir Permainan
1. Anjir	Laki-laki	Letangkasan	Kalah - menang
2. Angklek	Perempuan/laki	melempar air	Kalah - menang
3. Bengkat	Laki-laki	Ketangkasan kaki	Kalah - menang
4. Benthik	Laki/perempuan	dan tangan	Kalah - menang
5. Dekepan	Perempuan/laki	Ketangkasan tangan	Kalah - menang
6. Dhing-dhingan	Laki-laki	Ketangkasan tangan	Kalah - menang
7. Dhukter	Perempuan/laki	Keterampilan tangan	Kalah - menang
8. Jemok'an/ajakan	Laki/perempuan	dan penglihatan	Kalah - menang
9. Embek-embekan	Laki-laki	Ketangkasan berenang	Kalah - menang
10. Jeg-jegan	Laki/perempuan	Ketangkasan tangan	Kalah - menang
11. Jirak	Laki-laki	Ketangkasan berlari	Kalah - menang
12. Layung	Laki-laki	Kekuatan dan ketahanan fisik	Kalah - menang
13. Pathon	Laki-laki	Ketangkasan berlari	Kalah - menang
14. Patil lele	Laki/perempuan	Letrampilan tangan	Kalah - menang
15. Jamuran	Laki/perempuan	Ketangkasan tangan	Kalah - menang
		Ketangkasan kaki dan tangan	Dadi - mentas
		Ketangkasan kaki dan penglihatan	Dadi - mentas

Dalam penelitian ini, jenis permainan tradisional yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar antara lain *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan*. Permainan ini sangat praktis mudah dilakukan dan menyenangkan bagi anak. Pelaksanaan permainan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH).

a. *Jamuran*

Istilah *jamuran* berasal dari bahasa Jawa yaitu kata *jamur* yang mendapat akhiran-an. *Jamur* adalah semacam tanaman yang berbentuk bulat dan hidupnya menempel pada tanaman lain yang telah mati. Arti *jamuran* dalam permainan ini adalah suatu permainan tradisional yang pelaksanaannya dengan membentuk bulatan seperti *jamur*. Permainan tersebut disertai dengan nyanyian dan diakhiri dengan mengerjakan apa yang disuruh anak yang sedang jadi atau dadi. *Jamuran* permainan anak yang bisa dilakukan baik perempuan maupun laki-laki, jumlahnya tidak terbatas, sederhana dan mudah dilakukan. Tanpa peralatan dan hanya membutuhkan tempat yang sedikit luas.

1) Cara Bermain

Permainan dimulai dengan “hompimpah” untuk menentukan menang (*mentas*) dan kalah (*dadi*). Anak yang menang (*mentas*) bergandengan tangan membentuk lingkaran dan yang kalah (*dadi*) di tengah menyerupai *jamur*. Selanjutnya sambil bergandengan tangan mengitari anak yang dadi sambil menyanyikan lagu *jamuran*.

Jamuran ya gegethok, jamur apa ya gegethok

Jamur gaji mbejijih saora-ora

Sira mbadhe jamur apa?

Apabila lagu selesai, maka berhentilah dan yang (*dadi*) harus menjawab jamur apa saja sesuai dengan keinginannya. Misalnya jamur kursi, maka semua anak peserta menang (*mentas*) di sekeliling membuat kursi, anak yang *dadi* keliling menduduki kursi satu persatu sambil digoyang-goyang yang roboh paling dulu harus menggantikan menjadi yang jadi (*dadi*).

2) Unsur Pengembangan Kemampuan motorik kasar yang Diambil

Adapun nilai-nilai yang terkandung didalamnya mengembangkan kemampuan melompat dan menggerakkan badan dengan cepat dengan cara menduduki kursi, yang dilakukan secara cermat. Karena permainan ini diiringi dengan lagu maka sangat penting untuk pertumbuhan jiwa anak yang menimbulkan suasana riang, bebas dan mendidik anak untuk berperan aktif, bergerak teratur dan menetapi ketentuan yang ada dan berlaku sportif.

b. *Jemok'an Ajak-ajakan*

Walaupun jenis permainan ini banyak di temukan di berbagai daerah di Indonesia dengan berbagai perbedaan masing-masing daerah namun inti permainan ini tetaplah sama, yaitu kejar-kejaran, yang menang berlari agar tidak tertangkap oleh pengejar yang kalah dalam hompipa dengan berbagai cara.

1) Cara Bermain

Cara permainan ini sangat mudah dimengerti, setelah hompipa atau “balasiak” didapatkan yang seorang anak yang bertugas sebagai

pengejar sedangkan anak lainnya segera berlarian secepat mungkin, mereka berlarian sejauh mungkin menghindari pengejar, karena yang bertugas menjaga akan berusaha mendapatkan korban untuk menjaga menggantikan dirinya. Dalam permainan ini orang yang dikejar berhak untuk jadi patung, apabila sewaktu yang dikejar mengatakan patung maka dia akan menjadi patung, bersikap seolah-olah menjadi patung dengan sikap tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga pengejar tidak dapat menangkap dia, sehingga yang lain menjadi target sasaran untuk dikejar dan ditangkap.

Pemain yang sudah menjadi patung tadi dapat segera terbebas setelah ada temanya yang melepaskannya dengan cara menyentuh badan pemain yang sudah menjadi patung, kemudian barulah dia dapat kembali bergabung dengan para pemain lain yang sedang dikejar oleh yang kalah, apabila pengejar dapat menangkap pemain itu sebelum dia menjadi patung maka giliran pemain itu yang menjadi pengejar dan begitu seterusnya sampai permainan berakhir karena kesepakatan semua para pemain tersebut.

2) Unsur Pengembangan Kemampuan motorik kasar yang diambil

Nilai yang terkandung dalam permainan ini melatih anak untuk bisa mengendalikan gerak pada saat berlari dan melompat, yaitu melatih kelincihan anak dalam berlari gerakan berpindah tempat. Kekuatan kaki yang sebagai tumpuan untuk bergerak ke berbagai arah. Selain itu kemampuan motorik kasar, terdapat juga kemampuan lain yang dapat

dilatih pada anak yaitu kemampuan yang seperti saat menunggu giliran, bersikap sabar, tidak mengganggu dan menghargai teman yang sedang bermain.

3. Manfaat Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini

Permainan anak tradisional tumbuh dari masyarakat pendukungnya. Tumbuhnya permainan ini disebabkan kebutuhan masyarakat pendukungnya dan kebutuhan itu timbul karena manusia selalu berusaha untuk mengatasi segala tantangan hidupnya. Tanggapan itu hadir mungkin disebabkan dan diri manusia itu sendiri dalam usaha meningkatkan kesempurnaan hidupnya atau mungkin pula berasal dari pengaruh alam lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu permainan anak tradisional itu selalu serasi, seiaras dan sesuai dengan alam lingkungan serta bersifat segar, riang dan gembira sestrai dengan sifat anak-anak (Sukirman Dharmamulya, 1985: 12).

Permainan tradisional timbul karena kebutuhan anak akan hiburan. Selain sebagai sarana hiburan (rekreasi), permainan juga mengandung pendidikan sehingga penting untuk mempersiapkan jika dewasa nanti. Permainan imajinatif misalnya anak-anakan, pasaran, tamu-tamuan, dokter-dokteran dan lain sebagainya mengandung pendidikan yaitu latihan berbahasa sopan, latihan berbelanja, latihan bertamu dan lain sebagainya. Semua ini penting untuk membentuk sikap mental dan kepribadian yang baik serta bekal hidup bermasyarakat nanti (Sukirman Dharmamulya, 1985: 13).

Permainan tradisional yang ada di berbagai wilayah, bermanfaat untuk membentuk kemampuan motorik kasar, karena sebagian besar permainannya membutuhkan ketahanan fisik kelincahan bergerak. Memiliki kemampuan motorik kasar yang optimal adalah mata rantai perkembangan yang akan berpengaruh terhadap kualitas perkembangan anak yang lain seperti kognitif, sosial, moral dan lain-lain. Anak-anak yang tumbuh dalam kondisi fisik yang sehat, mereka anak dengan mudah bermain, beraktivitas seperti belajar, melatih diri mampu berbagi dan mampu mengintegrasikan pribadinya ke dalam kesadaran etik kelompok. Pribadi anak yang mampu berkembang seperti ini menandai bahwa mereka sehat secara mental dan fisiknya.

Tokoh pendidikan Ki Hadjar Dewantara (Sukirman Dharmamulya, 1985: 13) mengatakan bahwa permainan anak-anak sangat penting untuk kemajuan jiwanya, menimbulkan ketajaman pikiran, kehalusan rasa serta kekuatan kemauan. Selain ada pengaruh yang lain misalnya melatih menyesuaikan diri, kerja sama, mau mengakui kekalahan, mau mengoreksi kesalahan sendiri, mengakui kekuatan atau kemenangan orang lain, melakukan sifat atau sikap secara tepat dan bijaksana, mengatur strategi dengan baik, mengatur siasat yang praktis idealistik. Permainan tradisional sangat bermanfaat untuk melatih pengendalian diri, *self* disiplin, terti, membiasakan bersikap awas dan waspada, serta membiasakan untuk berpikir riil dan menghilangkan rasa keseganan atau mudah putus asa. Permainan tradisional juga mendidik anak agar tetap terus berjuang sampai tercapai tujuan, berprestasi dan berlaku sportif.

Sebagai orang tua atau pendidik harus memahami dunia anak yang penuh dengan nuansa bermain, berkhayal dan riang gembira. Ki Hadi Soekarno (Sukirman Dharmamulya dkk, 2008: 14) dari Tamansiswa menyatakan bahwa *"lare punika nedheng remen-remenipun dolanan, umpamanipun keplak-keplak miturut wiramaning lagu lenggak-lenggok, megal-megol, mlampah baris rampak pecaking suku, nirokaken (aggantha) wujud lan obahing kewan, lompatan, jengklekan, lan solah bawa sanesipun"*. Anak itu baru senang-senangnya bermain dengan bertepuk tangan menurut irama lagu, berlenggak-lenggok, bergoyang pinggul, berlalan, berbaris menurutkan langkah kaki, menirukan bentuk dan gerakan hewan, melompat berjingkrak dan gerakan lainnya.

Begitu banyaknya permainan tradisional di Indonesia dan begitu banyaknya manfaat yang dapat diambil dari permainan-permainan tersebut maka akan sangat disayangkan apabila permainan tradisional warisan nenek moyang rakyat Indonesia itu hilang. Sebaiknya ada upaya dari orang-orang tua dewasa yang pernah mengalami fase bermain. Permainan tradisional untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional, sebab permainan-permainan tersebut sangat besar pengaruhnya dan bermanfaat terhadap perkembangan jiwa, fisik dan mental anak.

Berdasarkan uraian di atas, ditegaskan oleh Mayke S. Tedja Saputra (2001: 48) bahwa manfaat permainan terhadap perkembangan anak, antara lain:

- a. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain.

- b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

Manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan anak menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008: 4-5), yaitu:

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
- b. Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak.

Hampir semua permainan dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan: (1) mengasah emosinya, sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, dan (2) nyaman dan terbiasa dalam kelompok.

- c. Mengembangkan kecerdasan logika anak.
- d. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.
- e. Mengembangkan kecerdasan natural anak.
- f. Mengembangkan spasial anak.
- g. Mengembangkan kecerdasan musikal anak.
- h. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

D. Taman Kanak-Kanak (TK)

1. Pengertian tentang Taman Kanak-kanak

Taman Kanak-kanak merupakan bagian dari pendidikan pra sekolah yang telah diatur dalam PP No. 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan pra sekolah yang tercantum dalam Bab I pasal I ayat (1) dan (2) yang berbunyi:

- Ayat (1) Pendidikan pra sekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar jangkauan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar yang diselenggarakan di jalur sekolah atau jalur luar sekolah.
- Ayat (2) Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menyediakan pendidikan bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar.

Taman Kanak-kanak merupakan bagian dari pendidikan nasional.

Pendidikan pra sekolah yang diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Bab VI pasal 28 ayat (1), ayat (2), ayat (4) dan ayat (5) yang berbunyi:

- Ayat (1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.
- Ayat(2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan atau informal.
- Ayat(3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.
- Ayat (4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal berbentuk kelompok bermain (KB) taman penitipan anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat.
- Ayat (5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Bertalian dengan ragam pendidikan anak TK seperti yang telah dipaparkan di depan, fokus pendidikan TK diselenggarakan secara formal, yaitu pendidikan Taman Kanak-kanak dengan kisaran usia antara 4 sampai dengan 6 tahun. Kisaran usia Taman Kanak-kanak (TK) yang diselenggarakan di Indonesia dikelompokkan ke dalam kelompok A usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun (Harun Rasyid, 2008: 56).

Pendidikan TK menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa taman kanak-kanak adalah pendidikan pra sekolah yang menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangannya sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar.

2. Tujuan Taman Kanak-kanak

Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik intelektual, emosional, moral, agama secara optimal dalam lingkungan pendidik yang kondusif dan kompetitif. Memberikan bekal kepada anak agar menjadi dewasa dan berkembang potensinya. Dalam konteks pendidikan anak TK, pendidikan mengandung makna sebagai ikhtiar menstimulasi anak secara konsisten, untuk menumbuhkan potensi-potensi yang dimiliki mereka (Harun Rasyid, 2008: 50).

Seperti dinyatakan Oberlender (Harun Rasyid, 2008: 50) bahasa menstimulasi menjadikan anak nyaman dalam lingkungannya, yang dilakukan secara konsisten sejak dini sangat penting untuk pertumbuhan anak. Tujuan pendidikan anak TK ialah menstimulasi, membuat nyaman, pembiasaan yang konsisten dalam proses pelaksanaannya. Menstimulasi yang dimaksud ialah usaha orang dewasa mendorong anak untuk melakukan latihan-latihan dasar secara berulang-ulang dan terus menerus, sehingga akan menjadi terbiasa (Harun Rasyid, 2008: 50).

Menurut Slamet Suyanto (2005: 3-4) tujuannya untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu

yang mulai mengenal dunia. Anak juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. Interaksi anak dengan benda dan dengan orang lain diperlukan untuk belajar agar anak mampu mengembangkan kepribadian, watak, dan akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang amat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, kebangsaan, agama, etika, moral, dan sosial yang berguna untuk kehidupannya dan strategis bagi pengembangan suatu bangsa.

Pendidikan Taman Kanak-kanak bertujuan (Depdiknas, 2008a: 2-3) agar anak-anak:

- a. Mampu mengelola gerakan dan keterampilan tubuh.
- b. Memperoleh pengetahuan tentang pemeliharaan tubuh, kesehatan dan kebugaran tubuh.
- c. Mampu berpikir secara kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- d. Mampu memanfaatkan indera pengelihatannya dan dapat memvisualisasikan sesuatu objek.
- e. Mampu mengembangkan konsep diri dan sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.
- f. Mampu mengembangkan keinginan tentang dunia, kepercayaan diri sebagai anak didik, kreatif dan inisiatif pribadi.
- g. Mampu memahami keadaan diri manusia secara internal, refleksi diri, menyadari adanya kenyataan spiritual, moral dan kepercayaan agama.
- h. Mampu mengenal dan memahami, serta mengekspresikan flora fauna dan lingkungan alam sebagai kebesaran ciptaan Tuhan.
- i. Mampu mengenal peranan masyarakat.
- j. Mampu menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk belajar dan berpikir.
- k. Mampu menghargai nilai-nilai moral dan agama.
- l. Mampu mengenal pola-pola bunyi dalam suatu lingkungan yang bermakna.

3. Karakteristik Anak Taman Kanak-kanak

Usia prasekolah berkisar antara empat sampai enam tahun. Dari segi umur, anak taman kanak-kanak memang sama. Namun setiap anak mempunyai karakteristik sendiri. Setiap anak bersifat unik, keunikan ini dapat terjadi baik dalam segi fisik maupun psikis. Dari segi fisik misalnya, dapat terlihat perbedaan postur tubuh, warna kulit, bentuk wajah dan lain-lain. Dari segi psikis dapat pula terjadi perbedaan dalam berbagi kemampuan dan baik potensial maupun aktual yang sudah terwujud. Misalnya ada yang secara potensial mempunyai bakat bahasa, tetapi kurang dalam teknik. Anak lain mungkin berbakat dalam teknik tetapi kurang dalam bahasa.

Demikian juga dalam segi yang lain seperti kecerdasan, minat, motif atau kebutuhan. Tiap-tiap anak mempunyai kondisi yang masing-masing berbeda. Dengan demikian dapat dipahami bahwa anak-anak taman kanak-kanak itu mempunyai perbedaan secara individual. Perbedaan ini penting diperhatikan oleh guru taman kanak-kanak agar lebih hati-hati memberikan perlakuan terhadap anak didiknya (Sutadi, 2003: 1).

Hibana S. Rahman (1995: 33-36) merinci tentang karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

a. Usia 0 – 1 tahun

Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari anak pada usia ini, yakni:

- 1) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan,
- 2) Mempelajari keterampilan menggunakan panca indera, seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukan setiap benda ke mulut.
- 3) Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya.

b. Usia 2 – 3 tahun

Beberapa karakteristik khusus dilalui anak pada masa ini antara lain:

- 1) Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya.
- 2) Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa.
- 3) Anak mulai belajar mengembangkan emosi.

c. Usia 4 – 6 tahun

Anak pada usia ini memiliki karakteristik antara lain:

- 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan.
- 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar.

4. Bidang Pengembangan di Taman Kanak-Kanak

Pengembangan anak TK adalah merupakan wilayah yang sangat potensial untuk dibuka, dikembangkan dan ditumbuhkan. Hal-hal penting yang perlu dikembangkan dan ditumbuhkan itu seperti potensi bahasa, indrawi, sosial, emosional, gerak fisik, potensi agama, dan potensi kognitif. Pengembangan potensi bahasa kognitif dan motorik itu dilakukan dengan cara belajar dan bermain ceria yang menyenangkan anak. Tidak membahayakan diri anak, spontanitas, alamiah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak (Harun Rasyid, 2008: 60).

Pembelajaran di taman kanak-kanak memiliki karakteristik yang khas. Kekhasan tersebut sesuai dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis anak taman kanak-kanak. Oleh sebab itu pembelajaran di taman kanak-kanak dikembangkan melalui dua bidang pengembangan yaitu (1) pembiasaan, dan (2) kemampuan dasar.

a. Bidang Pengembangan Pembiasaan

Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Dari aspek moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. Aspek perkembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup. Bidang pengembangan pembiasaan dilakukan dengan cara (Depdiknas, 2005: 3-4) sebagai berikut:

1) Kegiatan rutin

Kegiatan rutin adalah kegiatan yang dilakukan di taman kanak-kanak setiap hari, misalnya, berbaris, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, berjabat tangan dan mengucapkan salam, dan mengembalikan mainan pada tempatnya.

2) Kegiatan spontan

Kegiatan spontan adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan, misalnya minta tolong dengan baik dan menawarkan bantuan dengan baik.

3) Pemberian teladan

Pemberian teladan adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberi teladan atau contoh yang baik kepada anak, misalnya mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain dan rapi dalam berpakaian.

4) Kegiatan terprogram

Kegiatan terprogram adalah kegiatan yang diprogram dalam kegiatan pembelajaran (perencanaan semester, satuan kegiatan mingguan dan harian di TK, misalnya makan bersama, menggosok gigi).

b. Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak

sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu: berbahasa, kognitif, fisik atau motorik dan seni (Depdiknas, 2005: 4-5).

1) Berbahasa

Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk berbahasa Indonesia.

2) Kognitif

Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu.

3) Fisik atau Motorik

Pengembangan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat.

4) Seni

Pengembangan ini bertujuan agar anak dapat menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya dan dapat menghargai hasil kreativitas orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa bidang pengembangan kemampuan dasar dalam penelitian ini, merupakan bidang pengembangan kemampuan fisik motorik. Permainan yang dilakukan dalam penelitian memiliki unsur kemampuan melompat dan lari, yang bertujuan melatih gerakan kasar dan halus dan meningkatkan kemampuan mengelola serta mengontrol tubuh.

5. Prinsip-prinsip Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Prinsip-prinsip pembelajaran di Taman kanak-kanak (Depdiknas, 2005: 5-8) antara lain:

a. Prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain

Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak dimulai dari bermain sambil belajar (unsur belajar lebih besar). Permainan yang digunakan di taman

kanak-kanak adalah permainan yang merangsang kreatifitas anak dan menyenangkan.

b. Pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak

Anak taman kanak-kanak memiliki karakteristik perkembangan fisik dan psikologis yang khas. Oleh karena itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang sesuai.

c. Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak

Pembelajaran di TK hendaknya berorientasi pada kebutuhan anak. Anak membutuhkan stimulasi untuk membantu pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis secara optimal. Pembelajaran TK dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

d. Pembelajaran berpusat pada anak

Pembelajaran di TK menempatkan anak sebagai subjek pendidikan, semua kegiatan pembelajaran diarahkan atau berpusat pada anak. Anak diberi kesempatan untuk menentukan pilihan, mengemukakan pendapat dan aktif melakukan atau mengalami sendiri. Guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

e. Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik

Tema sebagai sarana untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak, menyatakan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan kata anak, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Tema dipilih berdasarkan prinsip kedekatan kesederhanaan, kemenarikan, dan keinsidentalannya.

- f. Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan

Pembelajaran di TK hendaknya aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Guru hendaknya mampu menciptakan kegiatan-kegiatan yang menarik yang membangkitkan rasa ingin tahu yang besar, memotivasi anak untuk berfikir kritis, kreatif dalam suasana yang menyenangkan.

- g. Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup

Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu, baik melalui pembiasaan maupun pengembangan kemampuan dasar.

- h. Pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian rupa agar menarik dan menyenangkan anak. Lingkungan TK ditata dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Pembelajaran hendaknya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial budaya.

- i. Pembelajaran yang demokratis

Pembelajaran dimungkinkan terjadinya interaksi yang optimal antara guru dan anak didik, antara anak dengan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dan anak-anak sama-sama berkepentingan untuk menciptakan suasana belajar yang akomodatif dan terbuka.

- j. Pembelajaran yang bermakna

Pembelajaran yang bermakna merupakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh perubahan terhadap tingkah laku anak didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan yang telah dirumuskan.

Perubahan tingkah laku dimaksudkan berupa hasil belajar yang mencakup ranah-ranah efektif, kognitif dan psikomotorik, di mana dengan keterlibatan anak secara aktif dalam proses pembelajaran anak menyadari dan merasakan adanya perubahan dalam dirinya.

Berdasarkan uraian prinsip-prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak, maka dapat ditegaskan bahwa prinsip pembelajaran yang ditekankan dalam penelitian ini adalah prinsip pembelajaran bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Di mana permainan yang digunakan dalam penelitian ini, merupakan permainan yang termasuk merangsang kreativitas anak dan bisa menyenangkan anak dalam mengikuti permainan.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian oleh Mudrikah (2012), yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A2 melalui Permainan Kecil di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kecil dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A2 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bantul. Hal ini dibuktikan dari hasil kegiatan “menjala ikan” dan “hijau hitam”, di mana pada kegiatan sebelum tindakan anak yang memenuhi unsur cepat 17,65% dan 11,76% dari keseluruhan jumlah anak. Pada tindakan siklus I, anak yang memenuhi unsur kecepatan mencapai 52,94% dan unsur kelincahan 52,94%

dari keseluruhan jumlah anak. Pada siklus II anak yang memenuhi unsur kecepatan mencapai 94,12% dan kelincahan 94,12%.

2. Penelitian oleh Sainah (2011), dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan motorik kasar melalui Permainan Memantulkan Bola pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan dalam 2 siklus tindakan. Setiap siklus tindakan terdiri dari 2 pertemuan, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 23 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan memantulkan bola dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Hasil kegiatan sebelum tindakan, anak yang bisa memantulkan bola dengan posisi di tempat sejumlah 5 anak atau sebesar 21,74%. Siklus I ada 11 anak atau sebesar 47,83% dan siklus II ada 20 anak atau sebesar 84,78%. Memantulkan bola dengan posisi berjalan, sebelum tindakan ada 3 anak atau 13,04%. Pada siklus I ada 10 anak atau sebesar 43,47% dan pada siklus II ada 19 anak atau sebesar 80,44% dari jumlah anak.

F. Kerangka Berpikir

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan. Melalui

keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*). Pada usia pra sekolah (Taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya.

Bermain sangat penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah di kemudian hari. Maka dengan bermain juga akan dapat meningkatkan keterampilan gerak anak-anak, menyalurkan hasrat bergerak dan menciptakan suasana kesenangan dan kegembiraan bagi anak-anak. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Pencapaian gerak motorik anak dapat terkoordinasi dan berkembang secara alamiah.

Perkembangan fisik anak TK merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan dan dikembangkan. Oleh karena itu perlu menerapkan suatu metode pengembangan yang mendukung perkembangan tersebut menjadi optimal. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak akan terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Pengembangan motorik kasar yang baik, cenderung diikuti oleh kemampuan berkembangnya seperti keterampilan sosial, keterampilan kerjasama dan disiplin.

Dengan melakukan kegiatan permainan tradisional *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan* diharapkan akan lebih berkembang secara optimal kemampuan

motorik kasar pada anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta dilihat dari kemampuan melompat dan lari. Pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia TK merupakan landasan terpenting bagi perkembangan peserta didik selanjutnya. Kemampuan anak didik akan meningkat apabila penerapan metode yang baik dan langkah-langkah dalam kegiatan permainan dilakukan sesuai prosedur.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

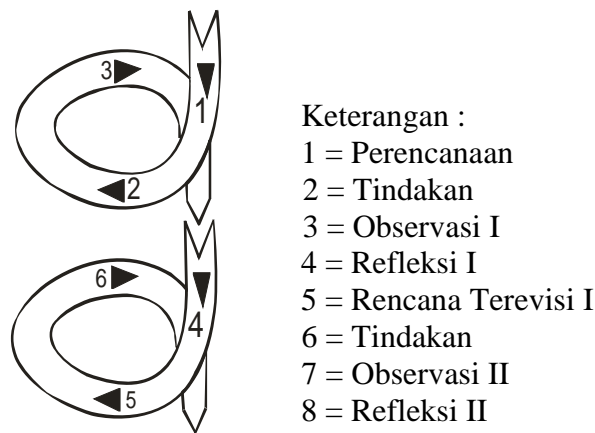
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*action research classroom*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. (Suharsimi Arikunto, 2007: 3). Sedangkan Suharjono (2007: 58) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian tindakan kelas berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas. Penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik yang khas yaitu berupa tindakan tertentu yang berguna untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Fokus penelitian ini adalah terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang dibuat oleh peneliti, kemudian diuji cobakan dan dievaluasikan apakah tindakan alternatif tersebut dapat memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi.

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian menggunakan model spiral yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 53), yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen

tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Bagan perencanaan tindakan kelas menurut Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 25) seperti pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Kelas

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini semua anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta, yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, dengan rentang usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Ngabean 2 yang beralamat di Dusun Karang, Kelurahan Banyurejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman Yogyakarta. Pertimbangan peneliti mengambil subjek penelitian ini adalah karena sebagai salah satu guru pada TK ABA Ngabean 2, dan peneliti mengetahui kondisi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di TK tersebut

D. Proses Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan kelas akan direndanakan dalam suatu siklus tindakan. Pada setiap tindakan yang dilaksanakan berlangsung mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Materi atau kegiatan pembelajarannya dilaksanakan dalam bentuk permainan tradisional. Penelitian tindakan kelas ini melalui empat tahapan, di antaranya:

1. Perencanaan Tindakan

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), materi yang diajarkan tentunya sesuai dengan kurikulum yang dituangkan dalam RKH. RKH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pengembangan motorik kasar.
- b. Guru mempersiapkan lembar observasi peningkatan motorik kasar anak.
- c. Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan, yaitu halaman sekolah sebagai tempat pelaksanaan permainan serta sarana pendukung lainnya.
- d. Materi permainan tradisional yang ditekankan pada penelitian ini meliputi dua permainan, yaitu *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan dibantu teman sejawat (kolaborator) untuk mengamati keterlibatan atau partisipasi anak saat kegiatan bermain *Jamuran* maupun bermain *Jemok'an Ajak-ajakan*. Langkah bermain *Jamuran*, sebagai berikut:

- a. Permainan dimulai dengan “hompimpah” untuk menentukan menang (*mentas*) dan kalah (*dadi*).

- b. Anak yang menang (*mentas*) bergandengan tangan membentuk lingkaran dan yang kalah (*dadi*) ditengah menyerupai jamur.
- c. Selanjutnya sambil bergandengan tangan mengitari anak yang “dadi” sambil menyanyikan lagu *Jamuran*.

Langkah-langkah permainan *Jemok'an Ajak-ajakan*, sebagai berikut:

- a. Permainan dimulai dengan “hompimpah” oleh semua para peserta pemain atau *pingsut* untuk menentukan urutan nomor bermain.
- b. Setelah “hompimpah” didapatkan yang seorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedangkan anak lainnya segera berlarian secepat mungkin, mereka berlarian sejauh mungkin menghindari pengejar.
- c. Anak yang bertugas menjaga akan berusaha mendapatkan korban untuk menjaga menggantikan dirinya.
- d. Dalam permainan ini anak yang dikejar berhak untuk jadi patung, apabila sewaktu yang dikejar mengatakan patung maka dia akan menjadi patung, bersikap seolah-olah menjadi patung dengan sikap tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga pengejar tidak dapat menangkap dia, sehingga yang lain menjadi target sasaran untuk dikejar dan ditangkap.

Selanjutnya hasil dari kegiatan anak diamati dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfleksi bersama kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya ke arah peningkatan motorik kasar anak kelompok B.

3. Observasi

Kegiatan yang dilakukan adalah observasi terhadap tindakan dengan cara mengamati, mencatat secara teliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan sebelum kegiatan, saat kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan. Observasi ini dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator yang sebelumnya sudah sepakat persepsinya terhadap kegiatan pembelajarannya menggunakan lembar observasi.

4. Refleksi

Data-data yang sudah diperoleh dari observasi baik sebelum maupun setelah kegiatan tersebut kemudian dicatat, dikumpulkan dan dianalisis serta didiskusikan bersama kolaborator. Setiap akhir tindakan dalam setiap siklus peneliti dan kolaborator menganalisis apa pelaksanaan tindakan sudah sesuai perencanaan, apakah format observasi perlu ditambah dan sebagainya, sehingga hasil analisis tadi dapat digunakan untuk menentukan langkah tindakan selanjutnya. Diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah itu mencari jalan keluarnya agar dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan kolaborator. Pengamatan yang dilakukan dari sebelum sampai

dengan sesudah diberikan tindakan peneliti dan kolaborator mencatat semua hal yang diperlukan maupun yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kolaborator mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan.

2. Dokumentasi

Dudung Abdurrahman (1999: 26) menjelaskan bahwa dokumentasi adalah memperoleh data dengan cara menganalisa terhadap fakta-fakta yang tersusun secara logis dari dokumen tertulis maupun tidak tertulis yang mengandung petunjuk-petunjuk tertentu. Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dengan mempelajari arsip dari sekolah tentang keadaan subjek penelitian. Selain itu, selama proses permainan tradisional didokumentasikan melalui pengambilan foto dengan kamera.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 101) instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen lembar pengamatan. Lembar pengamatan tersebut memuat indikator-indikator pengembangan motorik kasar pada anak. Penyusunan instrumen peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelompok B berdasarkan unsur-unsur keterampilan motorik kasar, yang mencakup kemampuan melompat dan lari. Selanjutnya penyusunan kisi-kisi instrumen dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan selanjutnya divalidasi oleh dosen ahli. Adapun kisi-kisi

instrumen peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B diuraikan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Peningkatan motorik kasar anak kelompok B	Kemampuan melompat	Kemampuan melangkahhkan kaki secara bergantian dan bertumpu pada ujung kaki	1
	Kemampuan lari	Kemampuan berlari dan berbalik arah dengan cara melangkahhkan kaki secara bergantian dan berhenti sesuai arah yang dituju.	1

Berdasarkan kisi-kisi instrumen observasi upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak kelompok B TK ABA Ngabean 2, maka kriteria penilaian sesuai dengan pedoman penilaian pedoman pembelajaran di TK (Depdiknas, 2010: 11), sebagai berikut:

Tabel 5. Rubrik Penilaian tentang Kemampuan Melompat dan Kemampuan Lari

Aspek Perkembangan	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor	Deskripsi
Kemampuan motorik kasar	Kemampuan melompat	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak mampu melangkahhkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat dengan bertumpu pada ujung kaki
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak mampu melangkahhkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat, tetapi belum bertumpu pada ujung kaki
		Mulai Berkembang (MB)	2	Anak mampu melangkahhkan satu kaki ke depan dan belum dilakukan secara bergantian.
		Belum Berkembang (BB)	1	Anak tidak mau bergerak melompat merubah arah/posisi
	Kemampuan lari	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, berhenti sesuai arah yang dituju
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, tetapi belum berhenti sesuai arah yang dituju
		Mulai Berkembang (MB)	2	Anak memulai berlari, tetapi belum berbalik menuju arah yang dituju, dan belum berhenti sesuai arah yang dituju
		Belum Berkembang (BB)	1	Anak tidak mau berlari mengikuti arah yang dituju.

G. Teknik Analisis Data

Dalam hal ini peneliti dan kolaborator melakukan pengambilan data dari sebelum pembelajaran, saat berlangsung pembelajaran dan setelah pembelajaran. Setelah data diperoleh dan dikumpulkan maka selanjutnya menganalisis data. Analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan secara mendalam. Suwarsih Madya (2006: 75) menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian tindakan diwakili oleh momen refleksi putaran penelitian tindakan. Sedangkan refleksi yang dilaksanakan dapat memberi wawasan otentik yang akan membantu menafsirkan datanya. Adapun analisis data yang akan digunakan adalah secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, yaitu pengolahan data yang diperoleh melalui observasi. Suharsimi Arikunto (2002: 209) menyatakan bahwa analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tindakan yang dilaksanakan adanya perubahan ke arah perbaikan dan peningkatan dibandingkan sebelumnya.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan ini ditandai dengan perubahan pada gerak anak terutama keterampilan motorik kasar anak meningkat dan adanya perubahan ke arah perbaikan. Keberhasilan akan kelihatan apabila hasil kegiatan anak dalam permainan tradisional *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan*, terjadi peningkatan pada kemampuan melompat dan lari. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Ngabean 2

Tempel Sleman mencapai 80%. Kriteria berupa presentase kesesuaian (Suharsimi Arikunto, 2010: 44), yaitu:

1. Kesesuaian kriteria (%) : 0 – 20 = Kurang sekali
2. Kesesuaian kriteria (%) : 24 – 40 = Kurang
3. Kesesuaian kriteria (%) : 41 – 60 = Cukup
4. Kesesuaian kriteria (%) : 61 – 80 = Baik
5. Kesesuaian kriteria (%) : 81 – 100 = Sangat baik

Berdasarkan kriteria presentase kesesuaian di atas, maka dalam penelitian ini menginterpretasikan skala keberhasilan menjadi empat tingkatan, yaitu:

1. Kategori baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) apabila hasil penilaian keterampilan motorik kasar yang dicapai anak antara 76 – 100%.
2. Kategori cukup (Berkembang Sesuai Harapan/BSH) apabila hasil penilaian keterampilan motorik kasar yang dicapai anak antara 56 – 75%.
3. Kategori kurang (Mulai Berkembang/MB) apabila hasil penilaian keterampilan motorik kasar yang dicapai anak antara 41 – 55%.
4. Kategori belum baik (Belum berkembang/BB) apabila hasil penilaian keterampilan motorik kasar yang dicapai anak antara 0 – 40%.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini, peningkatan setiap indikator yang dicapai anak kelompok dihitung menggunakan rumus (Anas Sudjiono, 1994: 188) sebagai berikut:

$$Persentase (\%) = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

N : Jumlah anak yang mendapat skor 4 (Berkembang Sangat Baik/BSB)

n : Jumlah anak keseluruhan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di TK ABA Ngabean, beralamatkan di Dusun Karang Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. TK ini merupakan TK swasta yang didirikan oleh yayasan Aisyiyah, yang berdiri sejak tahun 1975 dan saat ini memiliki akreditasi peringkat A. Di TK ini dibagi menjadi tiga kelas, yaitu satu kelas Kelompok A satu kelas dan Kelompok B dua kelas. TK ABA Ngabean 2 saat ini memiliki enam orang tenaga pengajar, satu kepala TK, dan dibantu oleh satu orang tenaga kebersihan dan merangkap penjaga sekolah. TK ini berada dalam di daerah pemukiman penduduk dan terletak di pinggir jalan raya, sehingga akses menuju sekolah lebih mudah. Gedung ini dibatasi oleh pagar pembatas yang aman bagi anak-anak.

Sarana dan prasarana TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman terdiri dari satu lantai, dan memiliki 3 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 1 ruang dapur, 1 ruang kepala dan 1 ruang guru serta memiliki 4 kamar mandi dan toilet. Saat ini sarana dan prasarana sudah memadai dan tertata dengan baik, dan memiliki halaman yang cukup luas untuk anak-anak bermain di halaman sekolah. Kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan di TK ini meliputi tahapan pencapaian perkembangan kognitif, bahasa, motorik, moral dan sosial. Kurikulum pembelajaran di TK ABA Ngabean menggunakan kurikulum pembelajaran tahun 2010. Selain program pembelajaran yang dilaksanakan, juga terdapat kegiatan ekstra seperti iqro dan melukis dan bahasa Inggris.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

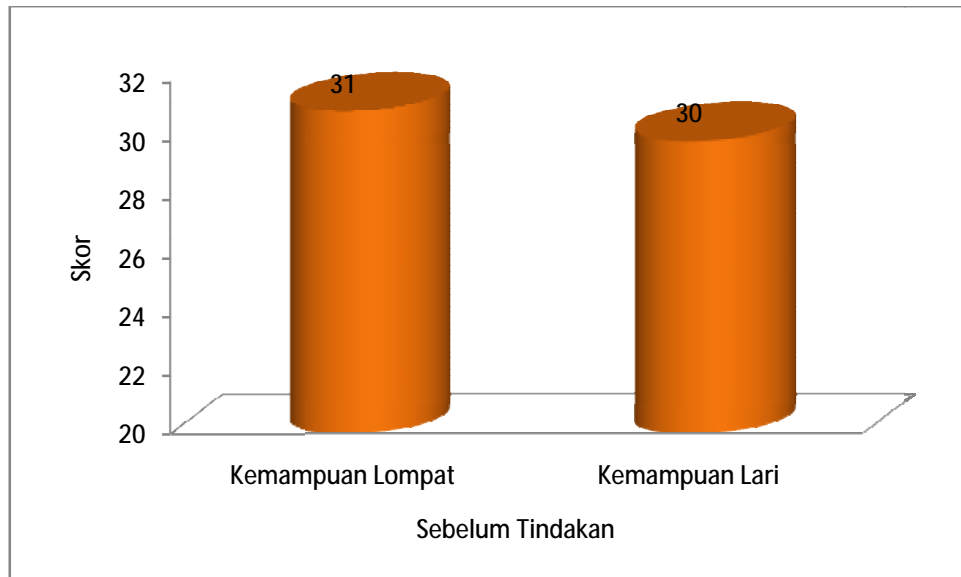
1. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Sebelum Tindakan

Pengamatan yang dilakukan sebelum tindakan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal motorik kasar yang dimiliki oleh anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Berdasarkan pengamatan diketahui bahwa kemampuan awal motorik kasar anak belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan lompat dan kemampuan lari yang dilakukan, sebagian besar anak atau sekitar 70% belum mampu menunjukkan kemampuan melakukan gerak dengan mengangkat kaki ke depan dan kemampuan memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lainnya dengan cara melangkahkan kaki secara bergantian. Hasil pengamatan sebelum tindakan ditunjukkan melalui Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Sebelum Tindakan

No	Indikator	Skor	Persentase (%)	Total Skor	Kategori
1	Kemampuan Lompat	31	38,75	61 (38,13%)	Belum Berkembang (BB)
2	Kemampuan Lari	30	37,5		

Berdasarkan uraian tabel di atas, kemampuan motorik kasar anak kelompok B sebelum tindakan dapat dideskripsikan bahwa skor kemampuan lompat mencapai 31 (38,75%) dan skor kemampuan lari mencapai 30 (37,50%). Secara keseluruhan kemampuan motorik kasar anak mencapai skor 61 (38,13%). Dengan skor yang dicapai sebelum tindakan tersebut, maka kemampuan motorik kasar anak kelompok B sebelum tindakan dikategorikan Belum Berkembang (BB) secara optimal. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional, yaitu permainan *jamuran* dan *jemok'an ajak-ajakan*. Kemampuan motorik kasar anak kelompok B sebelum tindakan juga disajikan melalui Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Sebelum Tindakan

2. Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus I dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta di dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama permainan *jamuran* dan pertemuan kedua permainan *jemok'an ajak-ajakan*. Masing-masing pertemuan terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Adapun pelaksanaan tindakan Siklus I diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), dengan materi permainan *jamuran*.
- 2) Guru mempersiapkan lembar observasi peningkatan motorik kasar anak.
- 3) Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan, yaitu halaman sekolah sebagai tempat pelaksanaan permainan serta sarana pendukung lainnya.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 1 Desember 2014 mulai dari jam 07.00 WIB sampai dengan jam 10.00 WIB sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sudah disusun. Pertemuan pertama Siklus I permainan tradisional yang dilakukan adalah *jamuran* dengan langkah-langkah, meliputi:

a) Kegiatan Awal

- (1) Anak diajak berbaris rapi di depan kelas dan guru mempersilahkan satu per satu anak masuk kelas dengan tertib.
- (2) Anak-anak mengawali kegiatan dengan berdoa dan dilanjutkan dengan mengajak bernyanyi sambil bertepuk tangan.
- (3) Guru melakukan percakapan bersama anak-anak tentang tema kegiatan, yaitu permainan *jamuran* dan memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya tentang permainan *jamuran*.

b) Kegiatan Inti

- (1) Anak diminta menuju halaman sekolah dan berbaris melingkar sambil berpegangan tangan satu dengan yang lain.
- (2) Anak diminta mendengarkan penjelasan guru tentang permainan *jamuran*.
- (3) Untuk meningkatkan kemampuan melompat anak, guru meminta anak memperhatikan gerakan yang didemonstrasikan guru, yaitu melangkahkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah

tempat dengan bertumpu pada ujung kaki. Untuk meningkatkan kemampuan berlari dengan cara memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, dan kemudian berhenti sesuai arah yang dituju.

(4) Anak diberikan kesempatan satu persatu untuk melakukan gerakan melompat dan berlari yang sudah didemonstrasikan guru.

(5) Selanjutnya anak-anak melakukan gerakan-gerakan kecil sebagai gerakan pemanasan sebelum memulai permainan *jamuran*.

(6) Guru meminta anak untuk berbaris membentuk lingkaran dan melakukan persiapan “hompimpah”.

(7) Permainan dimulai dengan “hompimpah” untuk menentukan menang (*mentas*) dan kalah (*dadi*).

(8) Anak yang menang (*mentas*) bergandengan tangan sambil tetap berbaris lingkaran dan yang kalah (*dadi*) di tengah menyerupai jamur.

(9) Selanjutnya sambil bergandengan tangan mengitari anak yang “dadi” sambil menyanyikan lagu *jamuran*.

(10) Selama proses permainan *jamuran* diamati oleh kolaborator dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfleksi bersama antara peneliti dan kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya.

c) Kegiatan Akhir

(1) Anak diminta berbaris kembali dengan rapi dan tertib dan diajak bernyanyi bersama untuk memberikan rasa senang setelah melakukan permainan *jamuran*.

- (2) Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang permainan *jamuran* yang sudah dilakukan. Guru memberikan motivasi kepada anak yang belum berhasil dan memberikan pujian pada anak yang sudah berhasil melakukan gerakan lompat dan lari dengan baik.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 4 Desember 2014 mulai dari jam 07.00 WIB sampai dengan jam 10.00 WIB sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sudah disusun. Pertemuan kedua Siklus I dengan permainan tradisional yang dilakukan adalah *jemok'an ajak-ajakan* dengan langkah-langkah, meliputi:

a) Kegiatan Awal

- (1) Anak diajak berbaris rapi di depan kelas dan guru mempersilahkan satu per satu anak masuk kelas dengan tertib.
- (2) Anak-anak mengawali kegiatan dengan berdoa dan dilanjutkan dengan bernyanyi bersama sambil bertepuk tangan.
- (3) Guru melakukan percakapan bersama anak-anak tentang tema kegiatan, yaitu permainan *jemok'an ajak-ajakan* dan memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya tentang permainan *jemok'an ajak-ajakan*.

b) Kegiatan Inti

- (1) Anak diminta menuju halaman sekolah dan berbaris melingkar sambil berpegangan tangan satu dengan yang lain.
- (2) Anak diminta mendengarkan penjelasan guru tentang permainan *jemok'an ajak-ajakan*.

- (3) Untuk meningkatkan kemampuan melompat anak, guru meminta anak memperhatikan gerakan yang didemonstrasikan guru, yaitu melangkahkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat dengan bertumpu pada ujung kaki. Untuk meningkatkan kemampuan berlari dengan cara memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, dan kemudian berhenti sesuai arah yang dituju.
- (4) Anak diberikan kesempatan satu persatu untuk melakukan gerakan melompat dan berlari yang sudah didemonstrasikan guru.
- (5) Selanjutnya anak-anak melakukan gerakan-gerakan kecil sebagai gerakan pemanasan sebelum memulai permainan *jemok'an ajak-ajakan*.
- (6) Anak diminta untuk melihat garis batas dan diminta untuk tidak keluar dariu garis yang sudah ditentukan dalam permainan *jemok'an ajak-ajakan*.
- (7) Permainan dimulai dengan “hompimpah” oleh semua para peserta pemain atau pingsut untuk menentukan urutan nomor bermain.
- (8) Setelah “hompimpah” didapatkan yang seorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedangkan anak lainnya segera berlarian secepat mungkin, mereka berlarian sejauh mungkin menghindari pengejar.
- (9) Anak yang bertugas menjaga akan berusaha mendapatkan korban untuk menjaga menggantikan dirinya.
- (10) Dalam permainan ini anak yang dikejar berhak untuk jadi patung, apabila sewaktu yang dikejar mengatakan patung, maka dia akan

menjadi patung, bersikap seolah-olah menjadi patung dengan sikap tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga anak yang mengejar tidak dapat menangkap anak yang dikejar dan yang lain menjadi target sasaran untuk dikejar.

- (11) Selama proses permainan *jemok'an ajak-ajakan* diamati oleh kolaborator dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfleksi bersama antara peneliti dan kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya.

c) Kegiatan Akhir

- (1) Anak diminta berbaris kembali dengan rapi dan tertib dan diajak bernyanyi bersama untuk memberikan rasa senang setelah melakukan permainan *jemok'an ajak-ajakan*.
- (2) Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang permainan *jemok'an ajak-ajakan* yang sudah dilakukan. Guru memberikan motivasi kepada anak yang belum berhasil dan memberikan pujian pada anak yang sudah berhasil melakukan gerakan lompat dan lari dengan baik.

c. Observasi Tindakan Siklus I

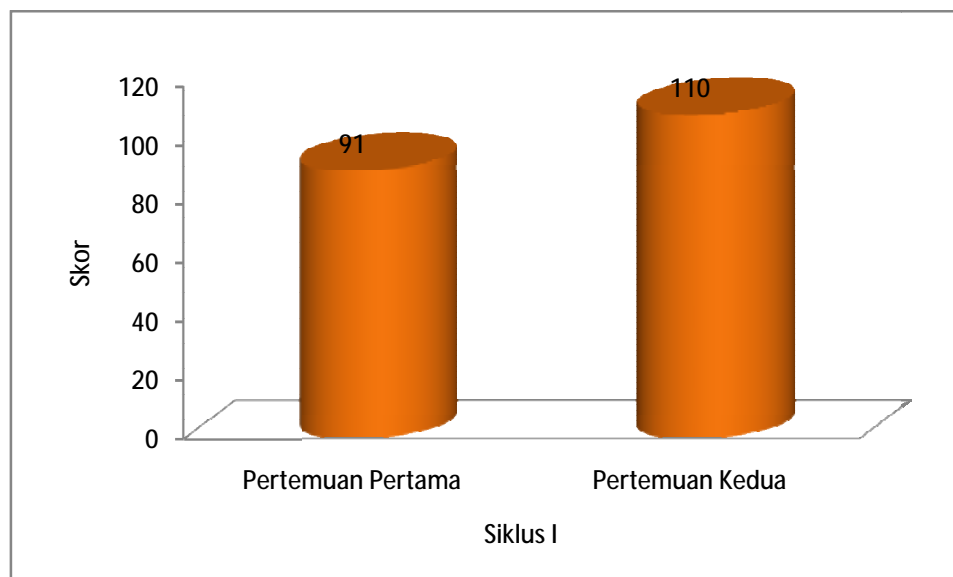
Observasi merupakan tindakan pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator untuk mendapatkan data tentang kemampuan motorik kasar yang dicapai anak kelompok B melalui indikator kemampuan melompat dan lari dalam permainan tradisional *jamuran* dan *jemok'an ajak-ajakan*. Observasi tindakan Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan dan kemudian dihitung rata-rata

sebagai hasil yang dicapai dalam satu Siklus I. Kemampuan motorik kasar yang dicapai anak kelompok B disajikan melalui Tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok pada Tindakan Siklus I

No	Siklus I	Skor	Persentase (%)	Skor Rata-rata Siklus I	Persentase (%) Rata-rata	Kategori
1	Pertemuan Pertama	91	56,88	100,5	62,81%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
2	Pertemuan Kedua	110	68,75			

Berdasarkan uraian tabel di atas, kemampuan motorik kasar anak kelompok B pada tindakan Siklus I dapat dideskripsikan bahwa skor pada pertemuan pertama mencapai 91 (56,88%) dan skor pertemuan kedua mencapai 110 (68,75%). Skor kemampuan motorik kasar pada tindakan Siklus I mencapai 100,5 (62,81%). Dengan skor yang dicapai pada tindakan Siklus I tersebut, dapat ditegaskan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemampuan motorik kasar anak kelompok B tindakan Siklus I juga disajikan melalui Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tindakan Siklus I

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi dilakukan untuk mengetahui pencapaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B dilakukan pada Siklus I. Peneliti dan kolabolator membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan tindakan Siklus I. Berdasarkan diskusi dan hasil evaluasi, diketahui bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus I. Skor kemampuan motor kasar sebelum tindakan mencapai 61 (38,13%) dan pada Siklus I mencapai 100,5 (62,81%). Peningkatan skor mencapai 39,5 (24,69%). Dari keterampilan motorik yang dicapai pada tindakan Siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini dikarenakan adanya beberapa kendala yang muncul pada pelaksanaan tindakan Siklus I, yang diuraikan sebagai berikut:

- 1) Gerakan melompat pada saat melakukan permainan *jamuran* dan *jemok'an ajak-ajakan*, sebagian besar anak menunjukkan belum optimalnya koordinasi mata dan kaki pada saat akan melompat. Anak belum menunjukkan kemampuan melakukan gerakan dengan mengangkat satu kaki dengan cepat, dan cenderung hanya berbalik badan dan menghindar dengan melompat dengan dua kaki.
- 2) Pada saat berlari anak tidak melihat arah yang dituju, sehingga tidak tepat ke arah yang dituju dan berhenti di luar garis permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahawa belum optimalnya kemampuan berlari anak yang dtunjukkan oleh kurangnya kemampuan memindahkan tubuh dari titik awal ke titik yang dituju.

- 3) Wilayah permainan *jemok'an ajak-ajakan* tidak diberi pembatas, sehingga masih banyak anak yang berlari keluar dari batas yang sudah ditentukan. Selain itu, jumlah anak dalam satu permainan dirasa terlalu banyak, sehingga mengganggu konsentrasi pada saat permainan berlangsung.

Berdasarkan uraian tentang kendala yang muncul pada pelaksanaan tindakan Siklus I, maka diperlukan perbaikan-perbaikan tindakan pada Siklus II, agar peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B dapat berkembang lebih baik lagi. Perbaikan-perbaikan tersebut, meliputi:

- 1) Untuk mengoptimalkan kemampuan melompat pada saat melakukan permainan *jamuran* dan *jemok'an ajak-ajakan*, maka guru menjelaskan langkah-langkah permainan secara urut dan mendemonstrasikan gerakan melompat yang benar serta memberikan kesempatan sebanyak dua kali pada anak untuk meniru gerakan yang dicontohkan guru.
- 2) Untuk mengoptimalkan kemampuan lari, yaitu kemampuan berlari ke arah yang dituju, maka setiap anak yang “mentas” guru memberi tanda dengan kain hijau dilengan anak, agar dapat membedakan anak yang “mentas”, sehingga arah yang dituju oleh anak yang “dadi” menjadi lebih jelas dan terarah.
- 3) Untuk mengoptimalkan kemampuan lari ke arah yang dituju, maka wilayah permainan *jemok'an ajak-ajakan* diberi pembatas bendera. Untuk mengoptimalkan kemampuan lompat dan lari dalam permainan *jemok'an ajak-ajakan* dan *jamuran*, maka guru membagi anak menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 10 anak. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi anak pada saat permainan berlangsung.

3. Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan Siklus II dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta di dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama permainan *jamuran* dan pertemuan kedua permainan *jemok'an ajak-ajakan*. Masing-masing pertemuan terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Adapun pelaksanaan tindakan Siklus I diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

- 1) Menyusun revisi perbaikan terhadap kendala-kendala yang muncul pada tindakan Siklus I.
- 2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan revisi tindakan pada Siklus II, dengan materi permainan *jamuran*.
- 3) Guru mempersiapkan lembar observasi peningkatan motorik kasar anak.
- 4) Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan, yaitu halaman sekolah sebagai tempat pelaksanaan permainan serta sarana pendukung lainnya.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

- 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 8 Desember 2014 mulai dari jam 07.00 WIB sampai dengan jam 10.00 WIB sesuai dengan langkah-langkah revisi tindakan yang dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sudah disusun. Pertemuan pertama Siklus II permainan tradisional yang dilakukan adalah *jamuran* dengan langkah-langkah, meliputi:

a) Kegiatan Awal

- (1) Anak diajak berbaris rapi di depan kelas dan guru mempersilahkan satu per satu anak masuk kelas dengan tertib.
- (2) Anak-anak mengawali kegiatan dengan berdoa dan dilanjutkan dengan mengajak bernyanyi sambil bertepuk tangan.
- (3) Guru melakukan percakapan bersama anak-anak tentang tema kegiatan, yaitu permainan *jamuran* dan memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya tentang permainan *jamuran*.

b) Kegiatan Inti

- (1) Anak diminta menuju halaman sekolah dan berbaris melingkar sambil berpegangan tangan satu dengan yang lain.
- (2) Anak diminta mendengarkan penjelasan guru tentang permainan *jamuran*.
- (3) Untuk meningkatkan kemampuan melompat anak, guru meminta anak memperhatikan gerakan yang didemonstrasikan guru, yaitu melangkahkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat dengan bertumpu pada ujung kaki. Untuk meningkatkan kemampuan berlari dengan cara memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, dan kemudian berhenti sesuai arah yang dituju.
- (4) Anak diberikan kesempatan sebanyak dua kali untuk melakukan gerakan melompat dan berlari yang sudah didemonstrasikan guru, dan didampingi oleh kolaborator serta langsung diperbaiki apabila masih ada gerakan yang salah.

- (5) Selanjutnya anak-anak melakukan gerakan-gerakan kecil sebagai gerakan pemanasan sebelum memulai permainan *jamuran*.
- (6) Guru membagi jumlah anak menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok berjumlah sepuluh anak.
- (7) Permainan dimulai dengan “hompimpah” untuk menentukan menang (*mentas*) dan kalah (*dadi*).
- (8) Guru memberikan tanda kain hijau pada anak yang “mentas”, sehingga lebih jelas dan lebih terarah dalam melaksanakan permainan.
- (9) Anak yang menang (*mentas*) bergandengan tangan membentuk lingkaran dan yang kalah (*dadi*) ditengah menyerupai jamur.
- (10) Selanjutnya sambil bergandengan tangan mengitari anak yang “dadi” sambil menyanyikan lagu jamuran.
- (11) Selama proses permainan *jamuran* diamati oleh kolaborator dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfleksi bersama antara peneliti dan kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya.

c) Kegiatan Akhir

- (1) Anak diminta berbaris kembali dengan rapi dan tertib dan diajak bernyanyi bersama untuk memberikan rasa senang setelah melakukan permainan *jamuran*.
- (2) Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang permainan *jamuran* yang sudah dilakukan. Guru memberikan motivasi kepada anak yang belum berhasil dan memberikan tanda bintang pada anak yang sudah berhasil melakukan gerakan lompat dan lari dengan baik.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Desember 2014 mulai dari jam 07.00 WIB sampai dengan jam 10.00 WIB sesuai dengan revisi perbaikan yang dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang disusun. Pertemuan kedua Siklus II dengan permainan tradisional yang dilakukan adalah *jemok'an ajak-ajakan* dengan langkah-langkah, meliputi:

a) Kegiatan Awal

- (1) Anak diajak berbaris rapi di depan kelas dan guru mempersilahkan satu per satu anak masuk kelas dengan tertib.
- (2) Anak-anak mengawali kegiatan dengan berdoa dan dilanjutkan dengan bernyanyi bersama sambil bertepuk tangan.
- (3) Guru melakukan percakapan bersama anak-anak tentang tema kegiatan, yaitu permainan *jemok'an ajak-ajakan* dan memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya tentang permainan *jemok'an ajak-ajakan*.
- (4) Guru memasang bendera sebagai pembatas dalam permainan *jemok'an ajak-ajakan*.

b) Kegiatan Inti

- (1) Anak diminta menuju halaman sekolah dan berbaris melingkar sambil berpegangan tangan satu dengan yang lain.
- (2) Anak diminta mendengarkan penjelasan guru tentang permainan *jemok'an ajak-ajakan*.

- (3) Untuk meningkatkan kemampuan melompat anak, guru meminta anak memperhatikan gerakan yang didemonstrasikan guru, yaitu melangkahkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat dengan bertumpu pada ujung kaki. Untuk meningkatkan kemampuan berlari dengan cara memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, dan kemudian berhenti sesuai arah yang dituju.
- (4) Anak diberikan kesempatan dua kali untuk melakukan gerakan melompat dan berlari yang sudah didemonstrasikan guru, sambil didampingi oleh kolaborator dan langsung memperbaiki apabila masih ada kesalahan.
- (5) Selanjutnya anak-anak melakukan gerakan-gerakan kecil sebagai gerakan pemanasan sebelum memulai permainan *jemok'an ajak-ajakan*.
- (6) Permainan dimulai dengan “hompimpah” oleh semua para peserta pemain atau pingsut untuk menentukan urutan nomor bermain.
- (7) Guru memberi tanda kain hijau pada anak yang menang (mentas), agar pada saat permainan berlangsung menjadi lebih jelas dan terarah.
- (8) Setelah “hompimpah” didapatkan yang seorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedangkan anak lainnya segera berlarian secepat mungkin, mereka berlarian sejauh mungkin menghindari pengejar.
- (9) Anak yang bertugas menjaga akan berusaha mendapatkan korban untuk menjaga menggantikan dirinya.

(10) Dalam permainan ini anak yang dikejar berhak untuk jadi patung, apabila sewaktu yang dikejar mengatakan patung, maka dia akan menjadi patung, bersikap seolah-olah menjadi patung dengan sikap tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga anak yang mengejar tidak dapat menangkap anak yang dikejar dan yang lain menjadi target sasaran untuk dikejar dan ditangkap.

(11) Selama proses permainan *jemok'an ajak-ajakan* diamati oleh kolaborator dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfleksi bersama antara peneliti dan kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya.

c) Kegiatan Akhir

(1) Anak diminta berbaris kembali dengan rapi dan tertib dan diajak bernyanyi bersama untuk memberikan rasa senang setelah melakukan permainan *jemok'an ajak-ajakan*.

(2) Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang permainan *jemok'an ajak-ajakan* yang sudah dilakukan. Guru memberikan motivasi kepada anak yang belum berhasil dan memberikan tanda bintang pada anak yang sudah berhasil melakukan gerakan lompat dan lari dengan baik.

c. Observasi Tindakan Siklus II

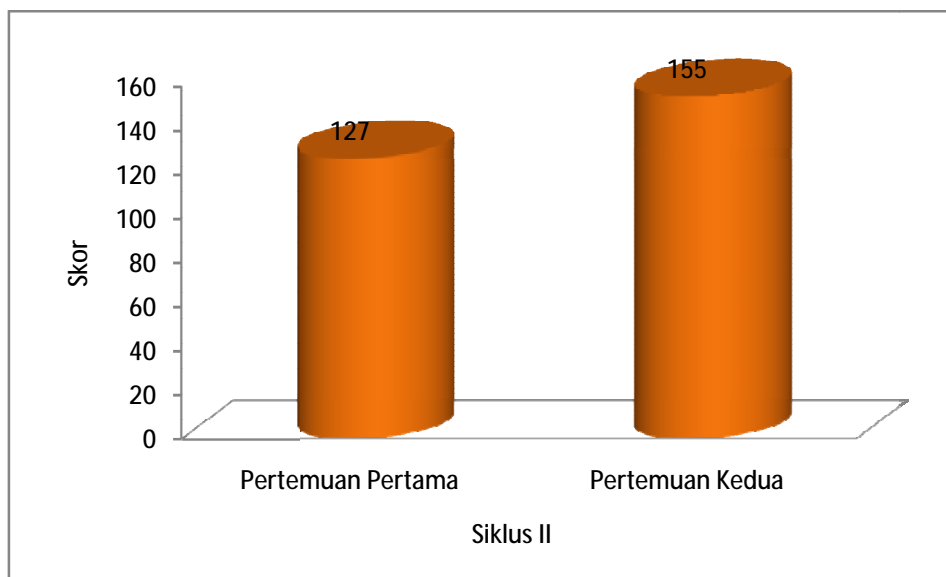
Observasi tindakan Siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan dan kemudian dihitung rata-rata sebagai hasil yang dicapai dalam satu Siklus II.

Kemampuan motorik kasar yang dicapai anak kelompok B disajikan melalui Tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok pada Tindakan Siklus II

No	Siklus II	Skor	Persentase (%)	Skor Rata-rata Siklus I	Persentase (%) Rata-rata	Kategori
1	Pertemuan Pertama	127	79,38	141	88,13	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	Pertemuan Kedua	155	96,88			

Berdasarkan uraian tabel di atas, kemampuan motorik kasar anak kelompok B pada tindakan Siklus II dapat dideskripsikan bahwa skor pada pertemuan pertama mencapai 127 (79,38%) dan skor pertemuan kedua mencapai 155 (96,88%). Skor kemampuan motorik kasar pada tindakan Siklus II mencapai 141 (88,13%). Dengan skor yang dicapai pada tindakan Siklus II tersebut, dapat ditegaskan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemampuan motorik kasar anak kelompok B tindakan Siklus II juga disajikan melalui Gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tindakan Siklus II

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh permainan tradisional jamuran dan jemok'an ajak-ajakan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Sleman Yogyakarta mengalami peningkatan yang signifikan. Anak-anak dalam mengikuti permainan terlihat antusias dan bergembira dari awal sampai akhir. Dengan perbaikan yang telah dilakukan, akhirnya pembelajaran pada siklus II sudah mencapai peningkatan atau perbaikan yang sangat signifikan.

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan skor 28 (17,5%). Rata-rata skor pada Siklus II mencapai 141 (88,13%), sehingga dapat ditegaskan bahwa pada Siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80% dari kriteria kesesuaian kemampuan motorik kasar. Oleh karena pelaksanaan tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B sudah mencapai keberhasilan yang ditetapkan, maka tindakan dihentikan pada siklus II.

C. Deskripsi Analisis Data

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini menyebutkan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Peningkatan kemampuan motorik kasar yang dicapai dapat terlihat dari keberhasilan anak pada sebelum tindakan, tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Hasil peningkatan diuraikan melalui Tabel 9 berikut ini:

Tabel 9. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B

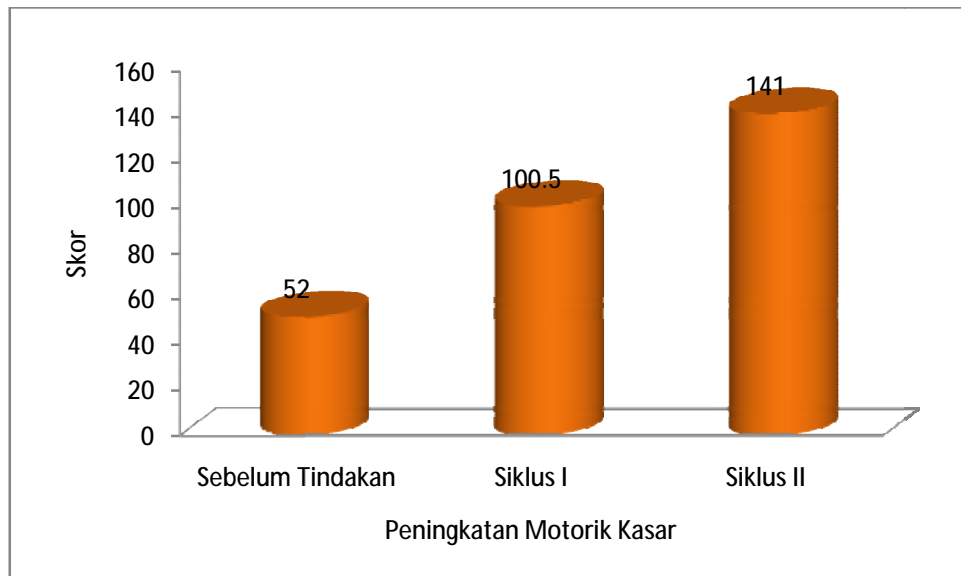
No	Pencapaian	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Sebelum Tindakan	61	38,13	Belum Berkembang (BB)
2	Tindakan Siklus I	100,5	62,81	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	Tindakan Siklus II	141	88,13	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B pada tabel di atas, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan mencapai skor 61 (38,13%) termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB).
2. Kemampuan motorik kasar anak kelompok B pada tindakan Siklus I dapat mencapai 100,5 (62,81%) termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus II mencapai skor 39,5 (24,69%).
3. Kemampuan motorik kasar anak kelompok B pada tindakan Siklus II mencapai skor 141 (88,13%) termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan skor dari tindakan Siklus I ke tindakan Siklus II mencapai skor 40,5 (25,31%).

Peningkatan keberhasilan tindakan apabila kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman mencapai 80%. Hasil penelitian pada akhir tindakan siklus II menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak kelompok B mencapai skor 14 atau mencapai persentase 88,13%. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta, dapat diterima. Peningkatan

kemampuan motorik kasar anak kelompok juga disajikan melalui grafik berikut ini:



Gambar 5. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B dari Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus I dan Tindakan Siklus II

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta, maka dilakukan melalui permainan tradisional *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan*, yang dilakukan dalam dua siklus tindakan, dan masing masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa permainan tradisional jamuran dan jemok'an ajak-ajakan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan motorik kasar dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus II mencapai skor 39,5 (24,69%) dan peningkatan skor dari tindakan Siklus I ke tindakan Siklus II mencapai skor 40,5 (25,31%).

Berdasarkan hasil peningkatan motorik kasar pada anak kelompok B yang dilakukan melalui permainan tradisional dapat ditegaskan bahwa permainan tradisional mengandung unsur-unsur gerak mampu membantu anak mengoptimalkan gerakan melompat dan lari, seperti yang dicapai dalam indikator penelitian ini. Permainan yang dilakukan tidak lepas dari gerak, karena dalam aktivitas permainan bisa menimbulkan efek yang menyenangkan dan gembira, bisa dilakukan secara spontanitas dan suka rela serta tidak ada unsur paksaan, ada aturan yang diciptakan oleh pemainnya sendiri dan sifatnya insidental, dan dalam aktivitasnya anak bisa termotivasi untuk menyenangi permainan.

Pendapat di atas seperti ditegaskan oleh Mayke S. Tedja Saputra (2001: 48) bahwa manfaat permainan terhadap perkembangan anak, yaitu: (1) anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain, dan (2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut. Kondisi tersebut salah satunya upaya mengembangkan keterampilan motorik kasar.

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berjalan, berlari, berlompat, dan sebagainya. Seperti ditegaskan oleh Zulaeha Hidayati (2010: 61) bahwa motorik kasar anak adalah kemampuan gerak anak yang dilakukan oleh otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh anak. Misal duduk, berlari, melompat,

meloncat, melempar dan lain-lain. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan dalam diri anak karena proses kematangan setiap anak berbeda-beda.

Dalam penelitian ini indikator kemampuan motorik kasar anak kelompok B ditunjukkan melalui kemampuan lompat dan kemampuan lari. Menurut Haywood (1993: 103) lari merupakan sebuah keterampilan gerak yang lebih tinggi daripada berjalan, tetapi beberapa ciri penting dari kedua gerakan tersebut hampir sama. Sedangkan gerakan melompat menurut Ahadin (2010: 4) merupakan suatu gerakan untuk berpindah tempat. Gerakan lompat merupakan gerak lokomotor, di mana gerakan berputar merupakan gerak manipulatif, sedangkan untuk menjaga keseimbangan merupakan stabilitas. Kedua gerakan ini merupakan unsur-unsur yang terkandung dalam kemampuan motorik kasar, yaitu unsur daya tahan dan *power*.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa pada intinya anak menyukai suasana kegiatan dengan variasi permainan yang dilakukan, sehingga memunculkan hal-hal ataupun tantangan yang baru. Untuk itu kegiatan fisik motorik kasar anak harus dikembangkan dan diperkaya dengan inovasi-inovasi yang baru, agar dapat memotivasi dan menarik anak untuk melakukannya. Melalui permainan tradisional ini mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, terutama dalam kemampuan lompat dan lari, yang akhirnya meningkatkan unsur daya tahan *power* anak.

Selain pemilihan metode permainan di atas, pentingnya upaya guru dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada anak. Pembelajaran motorik kasar anak berjalan dengan lancar dan mendapat hasil yang sesuai harapan

merupakan tujuan setiap guru. Untuk itu guru harus dapat memberi motivasi kepada anak untuk mengikuti gerakan-gerakan yang dilakukan guru dengan semangat dan gembira. Selain itu guru perlu memilih tujuan yang akan dicapai dan menentukan gerakan, keterampilan yang perlu dikuasai anak.

Seperti yang ditegaskan oleh Bambang Sujiono, dkk., (2007: 2.4) dalam pembelajaran motorik anak yang perlu diperhatikan adalah: (1) Menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motoriknya. (2) Memperlakukan anak dengan sama, tidak membandingkan anak satu dengan yang lainnya karena kemampuan anak berbeda-beda. (3) Memperkenalkan beberapa jenis keterampilan motorik. Misal berbagai jenis olahraga pada anak. (4) Meningkatkan kesabaran guru karena setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai keterampilan. (5) Aktivitas fisik yang diberikan ke anak harus bervariasi, yaitu aktivitas fisik untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan badan. (6) Berilah anak-anak aktivitas fisik yang memungkinkan anak menikmati dan dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai perkembangannya. (7) Saat melakukan aktivitas fisik yang menempatkan anak bersama temannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional. Hal ini dibuktikan kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan mencapai skor 61 (38,13%) kategori Belum Berkembang (BB). Pada tindakan Siklus I dapat mencapai skor 100,5 (62,81%) kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus I mencapai skor 39,5 (24,69%). Pada tindakan Siklus II mencapai skor 141 (88,13%) kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan skor dari tindakan Siklus I ke tindakan Siklus II mencapai skor 40,5 (25,31%).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu: (1) untuk mengoptimalkan kemampuan melompat, guru menjelaskan langkah-langkah permainan secara berurutan dan mendemonstrasikan gerakan serta memberikan kesempatan anak menirukan sebanyak dua kali, (2) untuk mengoptimalkan kemampuan lari, maka setiap anak yang “mentas” guru memberi tanda dengan kain hijau dilengan anak, agar dapat membedakan anak yang “mentas”, sehingga arah yang dituju oleh anak yang “dadi” menjadi lebih jelas dan terarah, dan (3) untuk mengoptimalkan kemampuan lari ke arah yang dituju, maka wilayah permainan *jemok'an ajak-ajakan* diberi pembatas bendera, membagi anak menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 10 anak.

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Taman Kanak-kanak (TK)

Permainan tradisional *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan* yang dilakukan, terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang perlu digunakan oleh para guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Penggunaan permainan tersebut merupakan permainan yang disukai oleh anak-anak. Selain menarik perhatian anak, permainan ini bernilai ekonomis tidak memerlukan biaya yang mahal.

2. Bagi Pihak Taman Kanak-kanak (TK)

Sebaiknya lebih memperhatikan penggunaan dan penyediaan sarana dan prasarana, serta sumber daya, sehingga pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak dapat terfasilitasi dengan baik dan dapat berlangsung dengan lancar. Artinya tidak ada hambatan secara teknis dalam melaksanakan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sujanto. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Ahadin. (2010). *Manajemen Perkembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Banda Aceh: FKIP Universitas Syiah Kuala.
- Ami Sisilia Sari. (2012). *Perkembangan Motorik Kasar* anak TK. Diakses melalui: <http://amisisiliasari.blogspot.com/2012/12/perkembangan-motorik-kasar-anak-tk.html> pada tanggal 15 Juli 2014 Jam 15.15 WIB.
- Anas Sudjiono. (1994). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bambang Sujiono, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Bidanku. (2013). *Perkembangan Motorik Kasar Anak*. Diakses melalui: <http://bidanku.com/perkembangan-motorik-kasar-anak> pada tanggal 15 Juli 2014 Jam 15.20 WIB.
- Depdiknas. (2010). *Kurikulum TK Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- _____. (2008a). *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidik Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang.
- _____. (2008b). *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- _____. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- _____. (2005). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Dudung Abdurrahman. (1999). *Metode Penelitian Sejarah*. Jakarta: Logos Wacana. Ilmu.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gallahue, DL. dan Ozmun, JC. (2006). *Understanding Motor Development*. New York: Mc. Graw Hill.

- Harun Rasyid. (2008). *Assesment Perkembangan AUD*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Haywood, KM. (1993). *Lifespan Motor Development*. 2nd Edition. New Jersey: Human Kinetics Publishers.
- Hibana S. Rahman. (1995). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, B. Elizabeth. (1998). *Perkembangan Anak*. (Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Indah Fajarwati Abdul. (2010). Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Ttradisional. Diakses melalui: <http://gurupaud.blogspot.com/2010/09/menjadi-cerdas-dan-ceria-dengan.html> pada tanggal 15 Juli 2014 Jam 16.10 WIB.
- James Dananjaya. (1994). *Foklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Lila Wijayanti Saputri. (2013). *Permainan Tradisional Yogyakarta sebagai Filter Dampak Negatif Budaya Luar pada Masa Kanak-kanak Akhir*. Diakses melalui: <http://www.academia.edu/7985352> pada tanggal 15 Juli 2014 Jam 15.40 WIB.
- M. Sobri Sutikno. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mudrikah. (2012). Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A2 melalui Permainan Kecil di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Nana Sudjana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 tentang *Pendidikan Pra Sekolah*.
- Pramono. (2012). *Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Sahabat Nestle. (2013). *Ragam Permainan Tradisional Pembakar Energi*. Diakses melalui: <https://www.sahabatnestle.co.id/content/view/ragam-permainan-tradisional-pembakar-energi.html> pada tanggal 16 Juni 204 Jam 18.30 WIB.
- Sainah. (2011). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Memantulkan Bola pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: PG-PAUD FIP UNY.
- Santrock, J.W. (2007). *Child development* (Perkembangan Anak). Terjemahan: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.

- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Siti Aisyah. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- Soedarsono. (1991). *Kesenian, Bahasa, dan Folklor Jawa*. Yogyakarta: Javanologi.
- Suharjono. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____ (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukirman Dharmamulya, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sukirman Dharmamulya. (1985). *Transformasi Nilai Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Kepel Pres Puri Arsita.
- Sutadi. (2003). *Permasalahan Anak Taman-Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IKIP Yogyakarta.
- _____. (2006). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Jakarta: Alfabeta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Zulaeha Hidayati. (2010). *Anak Saya Tidak Nakal Kok*. Jakarta: PT. Bintang Pustaka.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok/Semester : B
 Tema/Sub Tema : Binatang/Jenis dan Ciri Binatang
 Hari/Tanggal : Senin, 1 Desember 2014
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		Analisa				Perbaikan	Pengayaan
			Alat	Hasil	●	√	○	□		
Memberi dan membalas salam (Nam 33)	A. Kegiatan Awal (±30 Menit) 1. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. 2. Mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. 3. Menyanyikan lagu sambil berdiri dan bertepuk tangan. 4. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu permainan tradisional <i>jamuran</i> .	Permainan, jamuran dan jemolan	Percakapan							
			Unjuk kerja							
			Percakapan							
Melompat dan berlari zig zag (F)	B. Kegiatan Inti (±60 Menit) 1. Anak diminta mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>jamuran</i> . 2. Untuk meningkatkan kemampuan melompat anak, guru meminta anak memperhatikan gerakan yang didemonstrasikan guru, yaitu melangkahkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat dengan bertumpu pada ujung kaki. Untuk meningkatkan kemampuan berlari dengan cara memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, dan kemudian berhenti sesuai arah yang dituju. 3. Anak diberikan kesempatan satu persatu untuk melakukan gerakan melompat dan berlari yang sudah didemonstrasikan guru. 4. Selanjutnya anak-anak melakukan gerakan-		Penugasan							

	<p>gerakan kecil sebagai gerakan pemanasan sebelum memulai permainan <i>jamuran</i>.</p> <p>5. Guru menyiapkan 10 kursi untuk tempat duduk yang menjadi “mentas” pada saat permainan jamuran berlangsung.</p> <p>6. Permainan dimulai dengan “hompimpah” untuk menentukan menang (<i>mentas</i>) dan kalah (<i>dadi</i>).</p> <p>7. Anak yang menang (<i>mentas</i>) bergandengan tangan membentuk lingkaran dan yang kalah (<i>dadi</i>) ditengah menyerupai jamur.</p> <p>8. Selanjutnya sambil bergandengan tangan mengitari anak yang “dadi” sambil menyanyikan lagu jamuran.</p>								
Menjiplak bentuk binatang F.32	Menjiplak pola capung	Pola capung, kertas, pensil LKS, Krayon	Penugasan						
Menunjukkan sebanyak-banyaknya benda, hewan menurut ciri-ciri tertentu K.12	Mewarnai gambar binatang yang bisa terbang		Unjuk kerja						
	<p>C. Istirahat (±30 Menit) Cuci tangan, makan, bermain bebas Membuang sampah di tempat sampah</p> <p>D. Kegiatan Akhir (±30 menit) Berdoa, salam</p>		Observasi						
			Unjuk kerja						

Mengetahui
Kepala TK



Yuli Astuti, S.Pd. AUD.

Sleman, 1 Desember 2014
Peneliti,

Suwasti

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok/Semester : B
 Tema/Sub Tema : Binatang/Jenis dan Ciri Binatang
 Hari/Tanggal : Kamis, 4 Desember 2014
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		Analisa				Perbaikan	Pengayaan	
			Alat	Hasil	●	√	○	□			
Memberi dan membalas salam (Nam 33)	A. Kegiatan Awal (±30 Menit) 1. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. 2. Mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. 3. Bernyanyi sambil berdiri dan bertepuk tangan. 4. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu yaitu permainan tradisional <i>jemok'an ajak-ajakan</i> .	Permainan, jamuran dan jemokan	Observasi								
			Unjuk kerja								
			Percakapan								
Melompat dan berlari zig zag (F)	B. Kegiatan Inti (±60 Menit) 1. Anak diminta mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>jemok'an ajak-ajakan</i> . 2. Untuk meningkatkan kemampuan melompat anak, guru meminta anak memperhatikan gerakan yang didemonstrasikan guru, yaitu melangkahkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat dengan bertumpu pada ujung kaki. Untuk meningkatkan kemampuan berlari dengan cara memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, dan kemudian berhenti sesuai arah yang dituju. 3. Anak diberikan kesempatan satu persatu untuk melakukan gerakan melompat dan berlari yang sudah didemonstrasikan		Penugasan								

	<p>guru.</p> <p>4. Selanjutnya anak-anak melakukan gerakan-gerakan kecil sebagai gerakan pemanasan sebelum memulai permainan <i>jemok'an ajak-ajakan</i>.</p> <p>5. Anak diminta untuk melihat garis batas dan diminta untuk tidak keluar dariu garis yang sudah ditentukan dalam permainan <i>jemok'an ajak-ajakan</i>.</p> <p>6. Permainan dimulai dengan "hompimpah" oleh semua para peserta pemain atau pingsut untuk menentukan urutan nomor bermain.</p> <p>7. Setelah "hompimpah" didapatkan yang seorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedangkan anak lainnya segera berlarian secepat mungkin, mereka berlarian sejauh mungkin menghindari pengejar.</p> <p>8. Anak yang bertugas menjaga akan berusaha mendapatkan korban untuk menjaga menggantikan dirinya.</p> <p>9. Dalam permainan ini anak yang dikejar berhak untuk jadi patung, apabila sewaktu yang dikejar mengatakan patung, maka dia akan menjadi patung, bersikap seolah-olah menjadi patung dengan sikap tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga anak yang mengejar tidak dapat menangkap anak yang dikejar dan yang lain menjadi target sasaran untuk dikejar.</p> <p>10. Selama proses permainan <i>jemok'an ajak-ajakan</i> diamati oleh kolaborator dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfeksi bersama antara peneliti dan kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya.</p>									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Bercerita tentang gambar yang disediakan B.17	Bercerita “Semut merah yang sombong”		Unjuk kerja							
Menirukan berbagai bunyi/suara tertentu (B-35)	Pemberian tugas menirukan suara-suara binatang		Penugasan							
	C. Istirahat (±30 Menit) Cuci tangan, makan, bermain bebas Membuang sampah di tempat sampah		Observasi							
	D. Kegiatan Akhir (±30 menit) Berdoa, salam		Unjuk kerja							

Mengetahui
Kepala TK



Yuli Astuti, S.Pd. AUD.

Sleman, 4 Desember 2014
Peneliti,

Suwasti

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok/Semester : B
 Tema/Sub Tema : Binatang/Jenis dan Ciri Binatang
 Hari/Tanggal : Senin, 8 Desember 2014
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		Analisa				Perbaikan	Pengayaan
			Alat	Hasil	●	√	○	□		
Memberi dan membalas salam (Nam 33)	A. Kegiatan Awal (±30 Menit) 1. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. 2. Mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. 3. Bernyanyi sambil berdiri dan bertepuk tangan. 4. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu yaitu permainan tradisional <i>jamuran</i> .	Permainan, jamuran dan jemokan	Observasi							
			Unjuk kerja							
			Percakapan							
Melompat dan berlari zig zag (F)	B. Kegiatan Inti (±60 Menit) 1. Anak diminta mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>jamuran</i> . 2. Untuk meningkatkan kemampuan melompat anak, guru meminta anak memperhatikan gerakan yang didemonstrasikan guru, yaitu melangkahkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat dengan bertumpu pada ujung kaki. Untuk meningkatkan kemampuan berlari dengan cara memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, dan kemudian berhenti sesuai arah yang dituju. 3. Anak diberikan kesempatan sebanyak dua kali untuk melakukan gerakan melompat dan berlari yang sudah didemonstrasikan guru, dan didampingi oleh kolaborator serta langsung		Penugasan							

	<p>diperbaiki apabila masih ada gerakan yang salah.</p> <p>4. Selanjutnya anak-anak melakukan gerakan-gerakan kecil sebagai gerakan pemanasan sebelum memulai permainan <i>jamuran</i>.</p> <p>5. Guru membagi jumlah anak menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok berjumlah sepuluh anak.</p> <p>6. Permainan dimulai dengan “hompimpah” untuk menentukan menang (<i>mentas</i>) dan kalah (<i>dadi</i>).</p> <p>7. Guru memberikan tanda kain hijau pada anak yang “mentas”, sehingga lebih jelas dan lebih terarah dalam melaksanakan permainan.</p> <p>8. Anak yang menang (<i>mentas</i>) bergandengan tangan membentuk lingkaran dan yang kalah (<i>dadi</i>) ditengah menyerupai jamur.</p> <p>9. Selanjutnya sambil bergandengan tangan mengitari anak yang “dadi” sambil menyanyikan lagu <i>jamuran</i>.</p> <p>10. Selama proses permainan <i>jamuran</i> diamati oleh kolaborator dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfeksi bersama antara peneliti dan kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya.</p> <p>11. Anak diminta berbaris kembali dengan rapi dan tertib dan diajak bernyanyi bersama untuk memberikan rasa senang setelah melakukan permainan <i>jamuran</i>.</p>									
Memasangkan benda sesuai pasangannya K.1	Memasangkan gambar binatang dengan makannya	LKA, krayon	Penugasan							
Menjiplak bentuk binatang F.32	Menjiplak pola kelinci	Pola kelinci,	Unjuk kerja							

	<p>C. Istirahat (±30 Menit) Cuci tangan, makan, bermain bebas Membuang sampah di tempat sampah</p> <p>D. Kegiatan Akhir (±30 menit) Pembagian tugas merapikan alat permainan Berdoa, salam</p>	kertas, pensil	Observasi							
			Unjuk kerja							

Mengetahui
Kepala TK



Yuli Astuti, S.Pd. AUD.

Sleman, 8 Desember 2014
Peneliti,

Suwasti

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok/Semester : B
 Tema/Sub Tema : Binatang/Jenis dan Ciri Binatang
 Hari/Tanggal : Kamis, 11 Desember 2014
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		Analisa				Perbaikan	Pengayaan
			Alat	Hasil	●	√	○	□		
Memberi dan membalas salam (Nam 33)	A. Kegiatan Awal (±30 Menit) 1. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. 2. Mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. 3. Bernyanyi sambil berdiri dan bertepuk tangan. 4. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu permainan tradisional <i>jemok'an ajak-ajakan</i> .	Permainan, jamuran dan jemokan	Observasi							
Melompat dan berlari zig zag (F)	B. Kegiatan Inti (±60 Menit) 1. Anak diminta mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>jemok'an ajak-ajakan</i> . 2. Untuk meningkatkan kemampuan melompat anak, guru meminta anak memperhatikan gerakan yang didemonstrasikan guru, yaitu melangkahkan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat dengan bertumpu pada ujung kaki. Untuk meningkatkan kemampuan berlari dengan cara memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, dan kemudian berhenti sesuai arah yang dituju.		Unjuk kerja Percakapan							
			Penugasan							

	<p>3. Anak diberikan kesempatan dua kali untuk melakukan gerakan melompat dan berlari yang sudah didemonstrasikan guru, sambil didampingi oleh kolaborator dan langsung memperbaiki apabila masih ada kesalahan.</p> <p>4. Selanjutnya anak-anak melakukan gerakan-gerakan kecil sebagai gerakan pemanasan sebelum memulai permainan <i>jemok'an ajak-ajakan</i>.</p> <p>5. Permainan dimulai dengan “hompimpah” oleh semua para peserta pemain atau pingsut untuk menentukan urutan nomor bermain.</p> <p>6. Guru memberi tanda kain hijau pada anak yang menang (mentas), agar pada saat permainan berlangsung menajdi lebih jelas dan terarah.</p> <p>7. Setelah “hompimpah” didapatkan yang seorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedangkan anak lainnya segera berlarian secepat mungkin, mereka berlarian sejauh mungkin menghindari pengejar.</p> <p>8. Anak yang bertugas menjaga akan berusaha mendapatkan korban untuk menjaga menggantikan dirinya.</p> <p>9. Dalam permainan ini anak yang dikejar berhak untuk jadi patung, apabila sewaktu yang dikejar mengatakan patung, maka dia akan menjadi patung, bersikap seolah-olah menjadi patung dengan sikap tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga anak yang mengejar tidak dapat menangkap anak yang dikejar dan yang lain menjadi target sasaran untuk dikejar dan ditangkap.</p> <p>10. Selama proses permainan <i>jemok'an ajak-ajakan</i> diamati oleh kolaborator</p>									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfeksi bersama antara peneliti dan kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya.									
Meniru melipat kertas sederhana F.34	Mengelompokkan gambar binatang yang hidup di air	Kertas Lipat	Penugasan							
Mengelompokkan benda yang sejenis K.17	Melipat kertas bentuk ikan.	LKA, Krayon	Unjuk kerja							
	C. Istirahat (±30 Menit) Cuci tangan, makan, bermain bebas Membuang sampah di tempat sampah		Observasi							
	D. Kegiatan Akhir (±30 menit) Berdoa, salam		Unjuk kerja							

Mengetahui
Kepala TK



Yuli Astuti, S.Pd. AUD.

Sleman, 11 Desember 2014
Peneliti,

Suwasti

Lampiran 2. Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B

Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman (Sebelum Tindakan)

No	Nama Anak	Indikator								Skor
		Kemampuan Lompat				Kemampuan Lari				
		Skor				Skor				
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	A-1			2					1	3
2	A-2			2				2		4
3	A-3				1				1	2
4	A-4			2					1	3
5	A-5				1			2		3
6	A-6				1				1	2
7	A-7			2				2		4
8	A-8			2				2		4
9	A-9				1				1	2
10	A-10			2				2		4
11	A-11			2					1	3
12	A-12				1				1	2
13	A-13			2				2		4
14	A-14				1				1	2
15	A-15			2				2		4
16	A-16				1				1	2
17	A-17			2				2		4
18	A-18				1				1	2
19	A-19			2				2		4
20	A-20				1			2		3
Jumlah Anak		0	0	11	9	0	0	10	10	
Persentase Jumlah Anak		0	0	55	45	0	0	50	50	
Jumlah Skor Per Indikator		0	0	22	9	0	0	20	10	
Persentase (%) Per Indikator		0	0	27.5	11.25	0	0	25	12.5	
Total Skor		31				30				61
Persentase Skor		38.75				37.5				38.13

Yogyakarta, Juni 2014
Peneliti



Suwasti

**Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B
di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman
(Pertemuan Pertama Siklus I)**

No	Nama Anak	Indikator								Skor
		Kemampuan Lompat				Kemampuan Lari				
		Skor				Skor				
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	A-1			2				2		4
2	A-2		3				3			6
3	A-3			2				2		4
4	A-4			2				2		4
5	A-5				1		3			4
6	A-6			2				2		4
7	A-7			2					1	3
8	A-8		3				3			6
9	A-9		3						1	4
10	A-10			2			3			5
11	A-11			2				2		4
12	A-12		3				3			6
13	A-13		3				3			6
14	A-14			2			3			5
15	A-15		3				3			6
16	A-16			2				2		4
17	A-17			2				2		4
18	A-18			2				2		4
19	A-19			2				2		4
20	A-20			2				2		4
Jumlah Anak		0	6	13	1	0	8	10	2	91
Persentase Jumlah Anak		0	30	65	5	0	40	50	10	56.88
Jumlah Skor Per Indikator		0	18	26	1	0	24	20	2	
Persentase (%) Per Indikator		0	22.5	32.5	1.25	0	30	25	2.5	
Total Skor		45				46				91
Persentase Skor		56.25				57.5				56.88

Kolaborator,



Yuli Astuti, S. Pd. AUD.

Yogyakarta, 1 Desember 2014

Peneliti,



Suwasti

**Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B
di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman
(Pertemuan Kedua Siklus I)**

No	Nama Anak	Indikator								Skor
		Kemampuan Lompat				Kemampuan Lari				
		Skor				Skor				
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	A-1		3					2		5
2	A-2		3				3			6
3	A-3			2			3			5
4	A-4		3					2		5
5	A-5			2			3			5
6	A-6		3				3			6
7	A-7			2				2		4
8	A-8		3				3			6
9	A-9	4						2		6
10	A-10			2			3			5
11	A-11		3					2		5
12	A-12	4					3			7
13	A-13			2		4				6
14	A-14			2			3			5
15	A-15		3			4				7
16	A-16			2				2		4
17	A-17	4				4				8
18	A-18			2				2		4
19	A-19		3				3			6
20	A-20			2			3			5
Jumlah Anak		3	8	9	0	3	10	7	0	110
Persentase Jumlah Anak		15	40	45	0	15	50	35	0	68.75
Jumlah Skor Per Indikator		12	24	18	0	12	30	14	0	
Persentase (%) Per Indikator		15	30	22.5	0	15	37.5	17.5	0	
Total Skor		54				56				110
Persentase Skor		67.5				70				68.75

Kolaborator,



Yuli Astuti, S. Pd. AUD.

Yogyakarta, 4 Desember 2014

Peneliti,



Suwasti

**Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B
di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman
(Pertemuan Pertama Siklus II)**

No	Nama Anak	Indikator								Skor
		Kemampuan Lompat				Kemampuan Lari				
		Skor				Skor				
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	A-1	4					3			7
2	A-2	4				4				8
3	A-3		3				3			6
4	A-4	4					3			7
5	A-5		3			4				7
6	A-6	4				4				8
7	A-7		3				3			6
8	A-8	4				4				8
9	A-9		3					2		5
10	A-10		3				3			6
11	A-11		3				3			6
12	A-12	4				4				8
13	A-13		3				3			6
14	A-14			2			3			5
15	A-15		3			4				7
16	A-16			2			3			5
17	A-17		3				3			6
18	A-18			2				2		4
19	A-19		3			4				7
20	A-20			2			3			5
Jumlah Anak		6	10	4	0	7	11	2	0	127
Persentase Jumlah Anak		30	50	20	0	35	55	10	0	79.38
Jumlah Skor Per Indikator		24	30	8	0	28	33	4	0	
Persentase (%) Per Indikator		30	37.5	10	0	35	41.25	5	0	
Total Skor		62				65				127
Persentase Skor		77.5				81.25				79.38

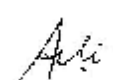
Kolaborator,



Yuli Astuti, S. Pd. AUD.

Yogyakarta, 8 Desember 2014

Peneliti,



Suwasti

**Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B
di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman
(Pertemuan Kedua Siklus II)**

No	Nama Anak	Indikator								Skor
		Kemampuan Lompat				Kemampuan Lari				
		Skor				Skor				
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	A-1	4				4				8
2	A-2	4				4				8
3	A-3	4				4				8
4	A-4	4					3			7
5	A-5	4				4				8
6	A-6	4				4				8
7	A-7		3			4				7
8	A-8	4				4				8
9	A-9	4				4				8
10	A-10	4				4				8
11	A-11	4				4				8
12	A-12	4				4				8
13	A-13	4				4				8
14	A-14		3				3			6
15	A-15	4				4				8
16	A-16	4				4				8
17	A-17	4				4				8
18	A-18	4					3			7
19	A-19	4				4				8
20	A-20	4				4				8
Jumlah Anak		18	2	0	0	17	3	0	0	155
Persentase Jumlah Anak		90	10	0	0	85	15	0	0	96.88
Jumlah Skor Per Indikator		72	6	0	0	68	9	0	0	
Persentase (%) Per Indikator		90	7.5	0	0	85	11.25	0	0	
Total Skor		78				77				155
Persentase Skor		97.5				96.25				96.88

Kolaborator,



Yuli Astuti, S. Pd. AUD.

Yogyakarta, 11 Desember 2014

Peneliti,



Suwasti

Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1.

Anak sedang mendengarkan penjelasan guru tentang permainan dan dilanjutkan dengan melakukan gerakan-gerakan pemanasan (Siklus I)



Gambar 2.

Anak melakukan hompimpah sebelum untuk menentukan *mentas* dan *dadi* (Siklus I)



Gambar 3.
Anak sambil berpegangan tangan mengitari anak yang *dadi* sambil menyanyikan lagu *Jamuran* (Siklus I)



Gambar 4.
Kemampuan gerakan melompat yang ditunjukkan anak dalam permainan *Jamuran* (Siklus I)



Gambar 5.

Anak mendengarkan penjelasan guru tentang permainan *Jemok'an Ajak-ajakan* dan selanjutnya melakukan “hompimpah” untuk menentukan “mentas” dan “dadi” (Siklus I)

.



Gambar 6.

Kemampuan gerakan lari yang ditunjukkan anak dalam permainan *Jemok'an Ajak-ajakan* (Siklus I)



Gambar 7.
Anak-anak sedang melakukan “hompimpah” untuk permainan *Jamuran* (Siklus II).



Gambar 8.
Anak-anak yang “menang” bergandengan tangan membentuk lingkaran dan yang “kalah” berada di tengah (Siklus II)



Gambar 9.
Kemampuan melompat yang ditunjukkan anak dalam permainan *Jamuran* (Siklus II)



Gambar 10.
Kemampuan lari yang ditunjukkan anak dalam permainan *Jemok'an Ajak-ajakan* (Siklus II).

Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Banu Setya Adi, M.Pd.

NIP : 19810920 200604 1 003

Menyampaikan bahwa instrumen penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui permainan tradisional pada Anak Kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta”, yang diteliti oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Suwasti

NIM : 10111274021

Program Studi : PG PAUD

Lokasi Penelitian : TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman

Bahwa instrumen ini telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Demikian surat rekomendasi ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Validasi Ahli



Banu Setya Adi, M.Pd.

NIP: 19810920 200604 1 003

Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 4150 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

19 Oktober 2014

Yth . Kepala TK ABA Ngabean 2
Tempel, Sleman
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian :

Nama : Suwasti
NIM : 10111247021
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Karangpoh, Banyurejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta


Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK ABA Ngabean 2 Tempel, Sleman
Subyek : Anak Usia Dini Kelompok B
Obyek : Ketrampilan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional
Waktu : Oktober-Desember 2014
Judul : Peningkatan Ketrampilan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional pada Anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel, Sleman, Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,


Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH TEMPEL
TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
NGABEAN 2**

Alamat : Karang, Banyurejo, Tempel, Sleman Yogyakarta 55552
Telepon : 081931722452, (0274)7890098. Email tkaisyiyah.ngabean2@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN
NO: 3/TK ABA Ng 2/ Tpl/2014**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yuli Astuti, S.Pd. AUD.
Jabatan : Kepala TK
Unit Kerja : TK ABA Ngabean 2
Alamat TK : Karang, Banyurejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta

Mencerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Suwasti
NIM : 10111247021
Mengajar pada : Kelompok B
Unit Kerja : TK ABA Ngabean 2

Pada saat dikeluarkannya surat keterangan ini, nama yang tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di TK ABA Ngabean 2 Tempel pada Kelompok B Semester I tahun pelajaran 2014/2015 dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi sebagai syarat meraih gelar Strata-1(S1) Prodi PG PAUD PKS, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Tempel, Desember 2014

Kepala TK ABA Ngabean 2



Yuli Astuti, S.Pd. AUD